

Super Concuso Donkey Kong Pag.53
Noticias / Primeros contactos / Poster de regalo
Soluciones / Listas de ventas / Test / Entrevistas
Prens@ Técnic@
500 ESC (CONT) • 2,70 €
LA REVISTA DE TU CONSOLA NINTENDO
N-ZONE
N-ZONE
NINTENDO 64 • GAME BOY • GAME BOY C
MAGAZINE
450 Ptas.
Nº1
La revista internacional más vendida de tu consola N-64
Poster de Regalo
¡No pierdas de vista a Donkey Kong!
A fondo
Command & Conquer
Pokemon Stadium 2
¡Vive las mejores batallas con los juegos más divertidos del momento!
Jet Force Gemini
Armorines
Eternal Darkness
Starcraft
Los juegos que revolucionarán la Nintendo 64
El Megajuego
DONKEY KONG 64
DK
Poster + Catalogo de juegos + Fichas de trucos + Concurso
Vive la mejor consola de videojuegos N64
Zona Test: Fighting Force 64, A Bu´s Life, Pokemon Snap, Snow Speeder, Earthworm Jim 3D, Rayman 2 – Novedades - Solución completa: Beetle Adventure Racing, Mystical Ninja 2 – Doble poster, Sección de Trucos, Fichas coleccionables.

Tenemos **todo** lo que **buscas**

Prens@ Técnic@
de publicaciones y libros

¡Más de 350.000 lectores cada mes!



- Prensa Técnica te ofrece los últimos avances y novedades del mundo de la informática a través de sus publicaciones.
- Internet, Linux, Diseño digital, Programación, Juegos... una oferta variadísima que cubre todo lo que necesitas para estar al día.
- Tenemos revistas para todos los públicos, ya seas principiante o avanzado, Prensa Técnica tiene la solución a tus problemas.

LA REVISTA QUE TE DA MÁS
MÁS PC, la revista informática para todos los públicos, con toda la información y actualidad en hardware, software, Internet, diseño, Linux, programación, videojuegos, multimedia, etc.
Pc
Incluye CD-Rom y libro técnico











TU ORDENADOR AL DÍA
CD DRIVER es una revista imprescindible para el mantenimiento de tu PC. Con ella, el usuario informático tendrá a mano todos los drivers del mercado y estupendos artículos sobre la utilización e instalación de los componentes del PC.
Bimestral Pc *Incluye 2 CD-Roms*

TU GUÍA PARA LA RED
INTERNET ONLINE se introduce en los recovecos de la Red mostrándole información rigurosa sobre aspectos técnicos, análisis de webs y herramientas. Incluye CD-Rom con navegadores, utilidades de correo, chat, etc.
Pc • Mac *Incluye CD-Rom*

LA MÁS VENDIDA DE EUROPA
ELECTRÓNICA PRÁCTICA ACTUAL es la edición en castellano de la revista de electrónica más vendida de Europa. Contenidos prácticos de electrónica e informática con noticias, Internet y los montajes más ingeniosos.
Pc *Incluye CD-Rom*

LA MEJOR RECOPILACIÓN
MODELOS 3D es la revista que le proporciona todos los modelos y texturas que necesitas sin tener que perder el tiempo buscándolas. Incluye modelos, texturas y demos de los programas 3D más utilizados.
Bimestral Pc • Mac *Incluye CD-Rom*

PURO JAVA PARA TODOS
JAVA MAGAZINE es una nueva revista que te sorprenderá, adentrándote en los secretos de este lenguaje de programación y las técnicas más usadas del momento. Todo a un mundo a tu alcance de la mano del apasionante Java
Pc *Incluye CD-Rom*





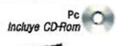
CREAR ESTÁ EN TUS MANOS
3D WORLD está especializada en infografía y en general las 3D. Con la última actualidad en diseño gráfico, reportajes, técnicas, trucos y tutoriales de los programas de diseño y 3D más utilizados en el sector profesional.
Pc • Mac *Incluye CD-Rom*

LA NUEVA ERA DE LA FOTOGRAFÍA Y EL ARTE
FOTO ACTUAL Y ARTE DIGITAL, revista para profesionales y aficionados al diseño, maquetación y retoque fotográfico. La mejor forma de conocer toda la teoría y la práctica sobre las técnicas más utilizadas del momento.
Pc • Mac *Incluye CD-Rom*

JUGANDO DURO
GAME OVER analiza los juegos de ordenador desde el punto de vista de los propios creadores. Toda la información técnica además de un análisis riguroso de las últimas novedades del mercado.
Pc *Incluye CD-Rom*

NUNCA DEJES DE JUGAR
ZONA PSX STATION encuentra una nueva dimensión para tu Playstation con una revista llena de originales secciones, objetiva y con un diseño que da a las imágenes la importancia que se merecen.
Incluye suplemento Xtreme PSX

HAZ TUS PROPIOS VIDEOJUEGOS
DIV MANÍA es la primera revista dedicada a aprender a programar videojuegos, abarcando todos los aspectos del desarrollo. Incluye CD-Rom con tres juegos programados por los lectores y demos de juegos profesionales.
Bimestral Pc *Incluye CD-Rom*





POR Y PARA PROGRAMADORES
PROGRAMACIÓN ACTUAL te pone al día del mundo del desarrollo gracias a sus secciones principales dedicadas a la programación gráfica, Internet y sus lenguajes, desarrollo empresarial y nuevas tecnologías.
Pc *Incluye CD-Rom*

LO ÚLTIMO EN TECNOLOGÍA
WINDOWS NT ACTUAL está destinada a profesionales del mundo NT. El modo más fácil para estar al día y conocer el entorno NT así como sus aplicaciones.
Pc *Incluye CD-Rom*

LA MÁS VENDIDA DEL MUNDO
LINUX JOURNAL es la edición en nuestro país de la publicación más prestigiosa del mundo GNU/Linux. Entrevistas, actualidad y buenos artículos se dan cita en una auténtica "BIBLIA" sobre este sistema operativo.

LO MEJOR, AHORA EN CASTELLANO
LINUX ACTUAL es la primera revista en castellano dedicada al GNU/Linux: el sistema operativo de moda. Incluye artículos dedicados a todas sus áreas y un CD-Rom con las mejores distribuciones y novedades del momento.
Bimestral Pc *Incluye CD-Rom*

PENSADA PARA PRINCIPIANTES
SÓLO LINUX es la mejor revista en castellano para el usuario principiante en el mundo GNU/Linux. En ella encuentra toda la información en forma de artículos de nivel básico. Incluye un CD-Rom con la distribución más fácil de instalar del momento.
Bimestral Pc *Incluye CD-Rom*

Edita **PRENSA TÉCNICA** de libros y publicaciones • Alfonso Gómez 42, Nave 1-1-2. • 28037 Madrid • Tf: 91 3.04.06.22 • Fax: 91 3.04.17.97 • http //www.prensatecnica.com

EDITORIAL

AÑO 1 • NÚMERO 1

N-ZONE

Prens@ Técnic@

Director: Mario Luis
mluis@prensatecnica.com

Coordinador de Redacción: Martín Moncalvillo
play@prensatecnica.com

Redacción: Alfredo del Barrio
Guillermo Izquierdo y Óscar Condés

Relaciones con el extranjero: Jens Grobecker

Dirección de Arte: Francisco Calero

Jefe de Maquetación: José Antonio Gil

Maquetación: Antonio Gª Tomé



Portada: Francisco A. Anguís

Publicidad: Marisa Fernández,
Sonia Glez.-Villamil y Noelia Menéndez
E-mail: *marisa@prensatecnica.com*

Coordinador de publicidad: Emerio Arena

Departamento de Comunicación: Luis Sainz Ormeño
Horario de atención: tardes 4 - 6 h
E-mail: *lsainz@hammer.com*

Secretaría de Redacción: Montserrat Barreda

Departamento de Suscripciones:
Sandra Fernández y Noemí Iscar
suscripciones@prensatecnica.com

Departamento de Administración:
Juan López, Juan Ignacio Domínguez

Departamento Comercial: Marcelino Ormeño

Redacción, Publicidad y Administración

c/ Alfonso Gómez 42. Nave 1.1.2
Madrid 28037 España
Tfno: (91) 304. 06. 22
Fax: (91) 304. 17. 97
Si llama desde fuera de España marque (+34)
E-mail: *play@prensatecnica.com*
http://www.prensatenica.com
Horario de atención al público:
de 9 AM a 7 PM ininterrumpidamente

Edita: Prensa Técnica

Director General: Mario Luis

Director Editorial: Eduardo Toribio
E-mail: *etoribio@prensatecnica.com*

Director de Producción: C. P. Cerezo

Directora Publicidad: Marisa Fernández

Director Comercial: Esteban Martínez

Fotomecánica: Prensa Técnica
Impresión: Pantone
Distribución: SGEL. Avda Valdelaparra, 29
Alcobendas Madrid

Depósito legal: M-1883-2000

AÑO 1 • NÚMERO 1

PRINTED IN SPAIN

SOMOS LA NUEVA REVISTA DE NINTENDO

Bienvenidos al mundo de Nintendo. Tenemos para vosotros la revista más completa sobre el mundo de las videoconsolas. Conocemos todo lo que te interesa sobre los juegos de tu Nintendo 64 pero eso no es todo. Tenemos para ti juegos de Game Boy y Game Boy Color las consolas más cañeras para llevar fuera de casa. Diversión asegurada para todos vosotros.

Vamos a contaros lo último sobre Nintendo 64: noticias, proyectos, accesorios y juegos, muchos juegos. Conoceréis cuáles son los juegos que vais a poder tener dentro de poco y analizaremos los más divertidos de los que ya están en las tiendas. No podemos dejar de jugar. Nintendo 64 nos tiene enganchados. Os ofreceremos las listas de juegos más vendidos cada mes y os daremos las soluciones a los juegos más complicados que pueda haber para la Nintendo 64. No vamos a dejar un sólo juego por acabar. Fichas de trucos, posters de regalo, concursos en los que podéis ganar juegos de Nintendo y Game Boy...todo lo vais a encontrar en N-Zone.

Estamos seguros de que N-Zone conectará con todos los Nintendo-adictos como ya ha conectado en otras partes del mundo. No queremos despedirnos sin solicitar vuestra colaboración a la hora de mandar sugerencias para mejorar nuestra revista, que es la de todos los usuarios de Ninendo 64. Agradecemos la colaboración de Computec Media AG que publica N-Zone en Alemania y os esperamos el mes que viene. No faltéis.



Vive con Pokemon Stadium 2 todos los combates en la pág. 32.



Salta de liana en liana con Donkey Kong 64 en la pág 8.



Armorines te llevará a la lucha contra los más letales criaturas alienígenas en la pág 13.

Computec Media AG, N-ZONE

Redactor Jefe
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

REDACCIÓN

Asistente
Werner Spachmüller

Redacción
Florian Brich
Marco Marzinkowski
Michael Pruchnicki
Trucos&Códigos
Jonathan Eves

Archivo gráfico
Richard Schöller

Corresponsal en U.K.
Derek de la fuente

Colaboradores
Takeo Apitzsch, Oliver Prei_ner

Maquetadores
Alexandra Böhm
Petra Dittrich-Hübner
Roland Gerhardt
Hansgeorg Hafner
Christian Harnoth
Albert Kraus
Christina Sachse
Hans Strobel
Gisela Tröger

Redacción de cierre
Margit Koch

EDITORIAL

Director
Roland Bollendorf

Director de producción
Michael Schraut

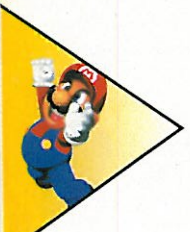
COMPUTEC MEDIA AG
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Tlf: 0911-2872-150
Fax: 0911-2872-240
Email: carudolph@computec.de
Website: computec.de

sumario

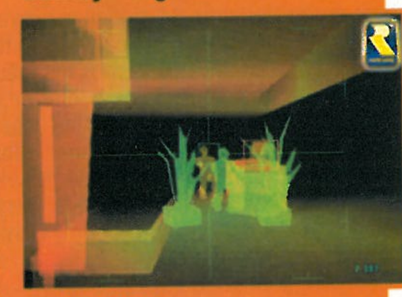



AÑO 1 • NÚMERO 1

N-ZONE




Donkey Kong 64


Perfect Dark

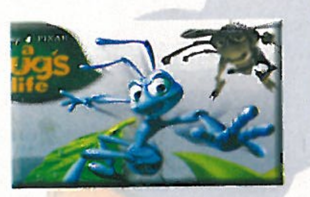


Command & Conquer



Fighting Force 64


Pokemon Stadium 2





33 Pokemon Snap



. . Tiene una de las notas más altas de nuestros redactores. Por algo será. Este título de Nintendo nos ha sorprendido gratamente. Su apartado gráfico es de lo mejor que hemos visto por aquí. No dejéis pasar la oportunidad de saber de qué estamos hablando y leed el artículo.

35 Poster Donkey Kong 64

. . . . . . Tenemos para vosotros el poster de *Donkey Kong 64* que podréis colgar en vuestra habitación para tenerlo bien sujeto. Tened cuidado porque puede que se escape de su jaula y monte una buena. No sería la primera vez.



44 Earthworm Jim 3D



. . . . Acaba de llegar y no nos resistimos a probarlo a fondo. Es un juego con una adicción sin límites. No dudéis que va a ser un éxito en las tiendas. Su colorido y su variada acción colocarán a este juego como un título a recordar.

46 Soluciones completas

. . Tenemos las soluciones completas de los juegos Mystical Ninja 2 y Beetle Adventure. Si todavía no te has hecho con estos juegos, ya estás tardando, porque teniendo la solución ya no hay excusas para no meterse con estas intensas aventuras.



64 Vuestras soluciones

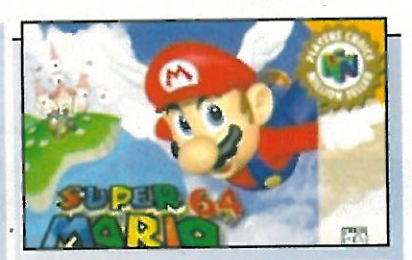
. . En este apartado pensamos publicar todos los trucos que podamos. Debemos acabar con todos los juegos y la única forma es uniendo nuestras fuerzas. Nosotros pondremos nuestro granito de arena, pero esperamos que nos enviéis todos los trucos que vosotros hayáis descubierto. Nuestro objetivo es no dejar un solo juego sin terminar.



66 Entrevista

. . Recogemos una entrevista con Harald Ebert, coordinador de Nintendo Europa. Os aseguro que este hombre sabe todo lo que hay que saber sobre Nintendo 64; tuvimos una charla con él y...





Hace muy poco Shigeru Miyamoto habló acerca de la secuela de Mario. Parece que los que esperaban su lanzamiento para el próximo año se quedarán con las ganas. Shigeru Miyamoto ha dicho que no será él quien continúe con este título. Este fantástico creador había trabajado en Mario 64 2 desde hacía tiempo y tenía definidas las líneas básicas del juego. Sin embargo ahora el proyecto se ha quedado en el aire y está a la espera de que un nuevo equipo se haga con él. Es posible que se demore su publicación para hacerlo coincidir con la salida de la nueva Nintendo°¿eh? ¿no os lo habíamos dicho? Nintendo está trabajando en la construcción de una nueva Nintendo con características realmente extraordinarias.

Los juguetes aparecen otra vez

Próximamente está previsto que aparezca la continuación de la película Toy Story. Junto con la película, llegará también a las tiendas el correspondiente juego. Controlaréis al astronauta Buzz Lightyear a quien Woody debe liberar de las garras de un coleccionista de juegos muy pesado. En general son siete las grandes fases a las que debe hacer frente, repletas de peligrosos obstáculos, extrañas construcciones y enemigos inusuales. Para ello, Buzz contará con las más variadas capacidades que deberá utilizar con destreza en su rescate para poder devolver de nuevo a Woody su libertad -uy, se nos ha escapado un poco del argumento-.



Con Toy Story II se quiere hacer un título del calibre de Super Mario 64.

Jeremy acelera

Acclaim ha comenzado en EE.UU. una iniciativa muy interesante para el título Jeremy McGrath Supercross 2000. Las personas con talento musical tienen la posibilidad de componer piezas de música y enviárselas a Acclaim como archivo mp3. Con un poco de suerte, esta música será utilizada en la producción del juego. Unas versiónes beta que ya impresionaron fueron All-Star Baseball 2000 y NFL Quarterback Club ´99 por ser ópticamente una auténtica golosina. Las dinámicas condiciones meteorológicas y los movimientos perfectamente definidos con una suavidad nunca vista hasta ahora son ciertamente recomendables para todos los buenos aficionados.



Jeremy McGrath será integrado en el juego como un personaje tridimensional. Aquí podemos ver el aspecto definitivo -eso nos han dicho- que tendrá el verdadero Jeremy.

Unos monstruos algo diferentes

Monster Truck Madness 64 es un grande del género. No es de extrañar que el título sea desarrollado por gente conocida por ser fuerte en el ramo. Forman parte del equipo Rob Cohen (antes Iguana) y Mike Panoff, que han colaborado entre otros en el Pilot Wings 64. Las violentas carreras de los Monster Trucks se ofrecerá también por cierto para cuatro jugadores, multiplicando la diversión como todos sabemos.



La visión desde la cabina de Monster Truck Madness 64 mientras nos estamos "currando" una prueba para "profesionales" debido a la dificultad.

Y ¿qué va a aparecer ahora

Para acabar hay como de costumbre una visión general referente a las publicaciones más importantes de EE.UU. Los videoadictos que quieran estar a la última deberían hacerse con estos juegos nada más salgan al mercado: Rugrats, Scavenger Hunt, WWF Attitude y Harrier 2002.

Riqa

Espectáculo de agentes de Nintendo

Desgraciadamente no tenemos nueva información sobre la posible conversión de *Metal Gear Solid* pero tenemos al menos una alternativa más que adecuada. Por petición de Nintendo, los estudios Bits trabajan actualmente en un título que – o al menos eso parece, a juzgar por lo vago de sus informaciones— se basa desde el punto de vista conceptual en el famoso juego de Eidos. La perspectiva en el juego es casi igual que en Tomb Raider. Y hay todavía un hecho que nos recuerda mucho a las aventuras de una tal Lara Croft: el punto central de Riqa lo ocupa una inteligente y atractiva Heldin. Tan pronto como haya más información, lo sabréis naturalmente de nosotros.



Junto a la acción intensa habrá también mucho sobre lo que disparar.



¿Será esta Heldin acaso la hermana gemela de Lara Croft?

Vigilante 8: Segunda ofensiva

Fuego por todos los cañones

Dentro de poco tiempo llegará a nuestras pantallas -como si de una película se tratase- las carreras más violentas que han existido. Vigilante 8 tendrá un maravilloso sucesor. Este arcade de carreras con un inconfundible olor a gasolina quemada dentro de poco llegará a nuestras pantallas. La base de la primera parte se mantiene pero ópticamente se han aportado mejoras intensas como más cantidad de niveles y mayor amplitud de éstos. Explosiones fulminantes, misiles, ametralladoras y un vehículo completamente nuevo. Como podéis ver en la imagen el apartado gráfico ha mejorado considerablemente. No vemos la hora de comenzar a jugar a *Vigilante 8: Segunda Ofensiva*.

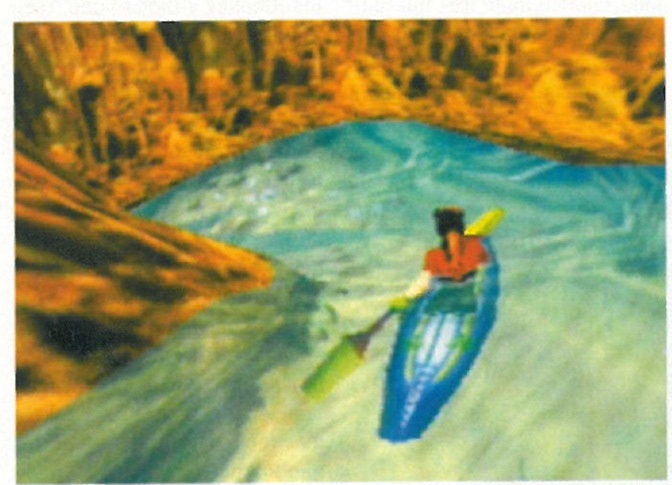


El aspecto gráfico tiene un apartado destacado en Vigilante 8: Segunda Ofensiva. Las texturas están perfectamente conseguidas y los efectos de las explosiones y humo son fantásticos.

Aguas Salvajes

Spritziger Racer

Ubi Soft desarrolla otro nuevo juego de carreras. La historia consiste en bajar los fríos descensos de los ríos en un kajak -originales estos chicos-. Se puede elegir entre tres tipos diferentes de Kajaks. Cada uno de ellos con sus propios puntos fuertes y sus debilidades. Se pueden lograr buenos resultados en seis carreras diferentes, como el Modo Arcade, Time Trial y el Campeonato. Aparte de eso, se ofrece una variante para que dos jugadores jueguen a la vez en una misma pantalla. La realidad que se intenta conseguir con este título llega tan lejos como nuestra imaginación: rápidos, saltos de agua, cascadas... Una gran mezcla entre imaginación y buen trabajo.



Con dos jugadores, el descenso por los rápidos puede resultar de lo mas divertido. No dejéis pasar esta oportunidad.

NBA Courtside 2

Kobe Bryant regresa de nuevo

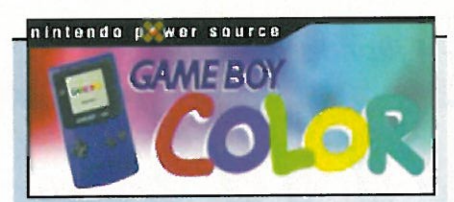
Los creadores de producciones Left Field han puesto en *Basketball-Sequel NBA Courtside 2* toda su capacidad para crear un gran simulador. Los equipos rivales se comportan de manera realista. Así, por ejemplo, intentan aprovecharse de las debilidades mostradas por los equipos de los jugadores contrarios. Debido a la mejora en la defensa, todos los puntos de los jugadores deben trabajarse mucho. Para que los fans de este espectacular deporte no sólo reconozcan enseguida a sus jugadores favoritos por el nombre, se utilizaron respectivamente 200 polígonos para definir las cabezas de los grandes de la NBA. *Kobe Bryant* también irá sin paquete de expansión igual que el resto de las estrellas de la NBA. El paquete de expansión será posiblemente utilizado para una futura ampliación de la función *replay*. Junto a las opciones y modalidades de juegos usuales, se contempla la posibilidad de formar parte de una competición de tres puntos o de variar la velocidad mientras se está jugando.



Estos jugadores tienen unos movimientos realmente buenos. Su calidad se demuestra en cada jugada.



Gracias al motion capturing, los movimientos de los jugadores de la NBA parecen muy auténticos.



Esta es una sección dedicada integramente a la Game Boy. Hemos decidido incluir esta sección en la revista al conocer la poca información del público en general sobre los accesorios y juegos para esta plataforma.
N-Zone tiene la intención de informar sobre todo lo que pueda interesar a los usuarios de las consolas más usadas. Game Boy tiene una gran presencia en nuestro país y desde aquí nos proponemos publicar toda la información que llegue a nuestra redacción sobre las novedades que afecten a esta plataforma. En Game Boy los juegos cada vez están mejor desarrollados y los accesorios que salen al mercado aportan nuevas sensaciones.
Esperamos que disfrutéis de esta seccion y os citamos el mes que viene con nuevas novedades.

Cuatro de deporte

Con el WWF Attitude, el All Star Baseball 2000 de Acclaim, el International Superstar de fútbol 99 de Konami y el All Star tenis ´99 de Ubi Soft deben quedar satisfechos todos los gustos de los amantes del deporte del Game-Boy color. El punto culminante del cuarteto es el simulador de baseball de Acclaim que, aunque ópticamente no tiene gran fuerza, cuenta con la dirección de verdaderos profesionales en el género y ofrece diversos tipos de juego (partida de un jugador, temporada, playoffs, etc). El All Star de tenis ´99 ha sido producido por el mismo creador (Smart Dog) de la versión N64. Podremos regular el grado de dificultad en tres niveles. El juego es un tanto frenético y el contrincante del ordenador algo inflexible pero para una partida rápida, se deja jugar. El WWF Attitude ofrece más de 20 luchadores de WWF de los cuales se presenta incluso una breve biografía, el modelo de entrenamiento y diversas variantes del juego (entrenamiento, el Rey del anillo, desafío, etc). El juego se queda corto, sin embargo, en lo que se refiere al manejo tenemos más de 40 movimientos diferentes. Si bien los juegos de fútbol como International Superstar del N64 son ya un clásico, podemos decir que lo bueno de este tipo de juegos queda oscurecido por unos gráficos algo antiguos y por un control un poco delicado. No estamos diciendo que sea un mal juego, todo lo contrario, sus movimietos y jugabilidad lo han hecho todo un clásico. Además no debemos olvidar que con un cable de conexión pueden jugar también dos jugadores.



En All Star Tenis´99, se crea el ambiente de un partido de tenis gracias a diversos detalles en segundo plano y auténticos dispositivos publicitarios.

En un país multicolor...

Con la abeja Maya y sus amigos, Acclaim ha publicado un título dentro de la mejor tradición y no sólo para los fans de las dulces abejas. Tenéis que liberar a vuestros amigos de las garras de la cruel araña Tecla y para ello debéis utilizar hábilmente a cada uno de los tres personajes principales (Maya, Flip y Willi). Estamos hablando de un juego de plataformas pero con originales movimientos y una diversión fuera de lo común. La abeja Maya a nuestra disposición en nuestra Game Boy -quién da más-.



Los más de 40 niveles de la abeja Maya se hacen cada vez más complejos y difíciles.

Los Los Clásicos van para Game Boy Color

Con el SuperBreakout y el Centipede de Take 2 así como con Dropzone de Acclaim celebramos la vuelta al GBC de tres "clásicos". El primer título es el antecesor directo del Arkanoid. Centipede y Dropzone son en cambio masacramarcianos. Junto al aniquilamiento de alienígenas, tenemos que preservarnos del ataque de unos seres realmente pegajosos. Os aseguramos horas de diversión machacando marcianos a diestro y siniestro.



Centipede y Super Breakout y Dropzone son tres clásicos que os presentamos este mes.

Plataformas, 1 - 4 jugadores, Rare

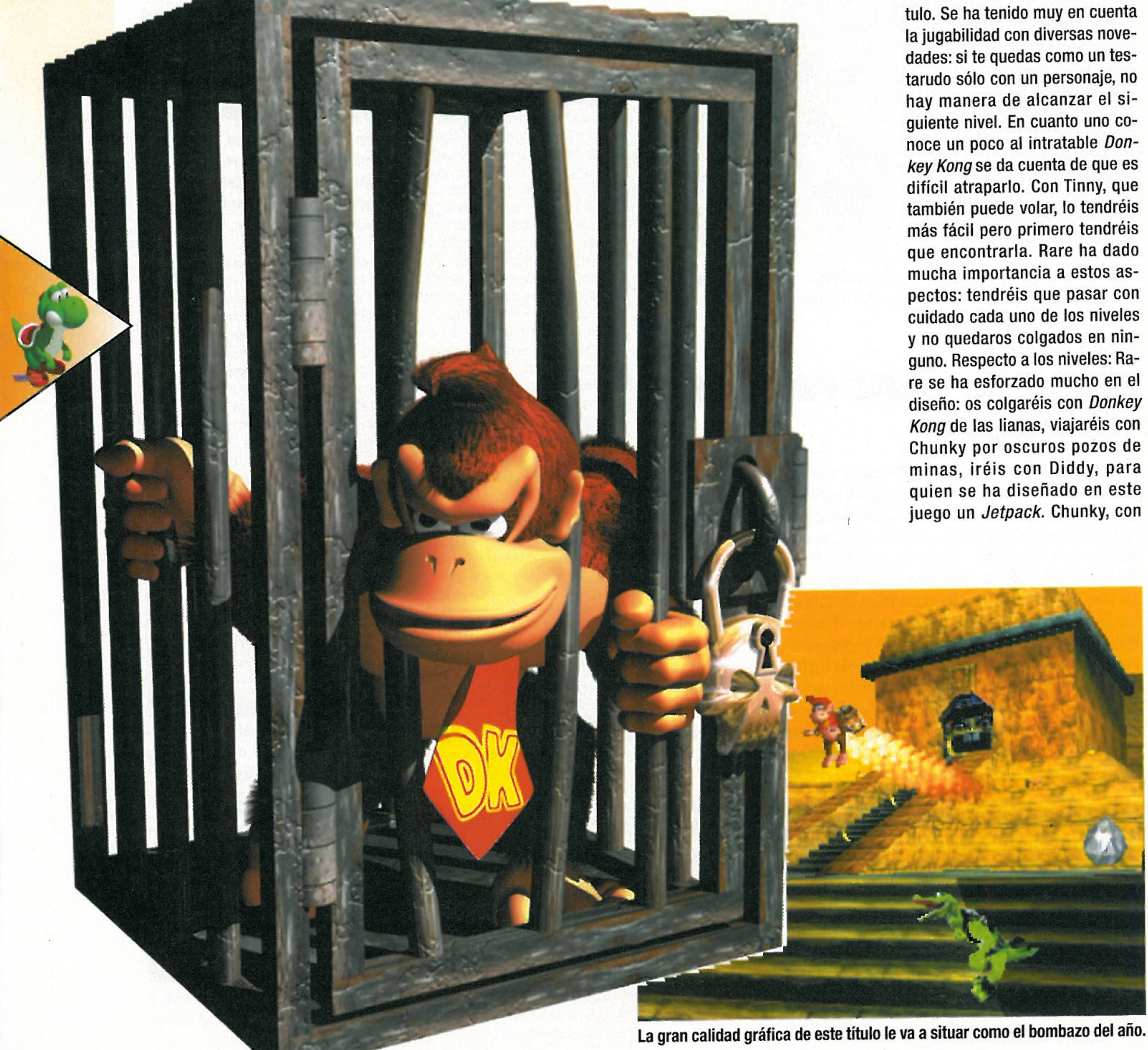
DONKEY KONG

Esperábamos mucho de la presentación de Donkey Kong, pero incluso las más altas expectativas fueron superadas. El título supone un gran avance dentro del género y va a dejar atrás otros grandes como Super Mario o Banjo-Kazooie. Donkey Kong 64 promete seguir siendo el rey de la N64.

Frente a lo que supusimos en un primer momento, este título no va a ser sólo ofrecido para un único jugador. Muy al contrario, *Donkey Kong 64* se va a ofrecer como un juego de plataformas para cuatro jugadores que podrán entablar duros duelos entre sí. Rare nos va a sorprender muy positivamente en este sentido.

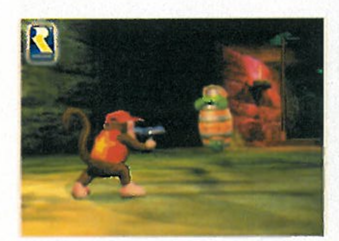
Flota de cinco – La banda de monos

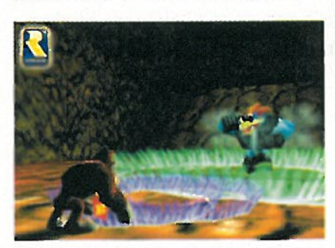
El juego será muy variado gracias a cinco personajes diferentes (Donkey y Diddy Kong, Tiny, Chunky, y Lanky). Las distintas características del clan de los monos fueron introducidas hábilmente en el diseño de este título. Se ha tenido muy en cuenta la jugabilidad con diversas novedades: si te quedas como un testarudo sólo con un personaje, no hay manera de alcanzar el siguiente nivel. En cuanto uno conoce un poco al intratable *Donkey Kong* se da cuenta de que es difícil atraparlo. Con Tinny, que también puede volar, lo tendréis más fácil pero primero tendréis que encontrarla. Rare ha dado mucha importancia a estos aspectos: tendréis que pasar con cuidado cada uno de los niveles y no quedaros colgados en ninguno. Respecto a los niveles: Rare se ha esforzado mucho en el diseño: os colgaréis con *Donkey Kong* de las lianas, viajaréis con Chunky por oscuros pozos de minas, iréis con Diddy, para quien se ha diseñado en este juego un *Jetpack*. Chunky, con

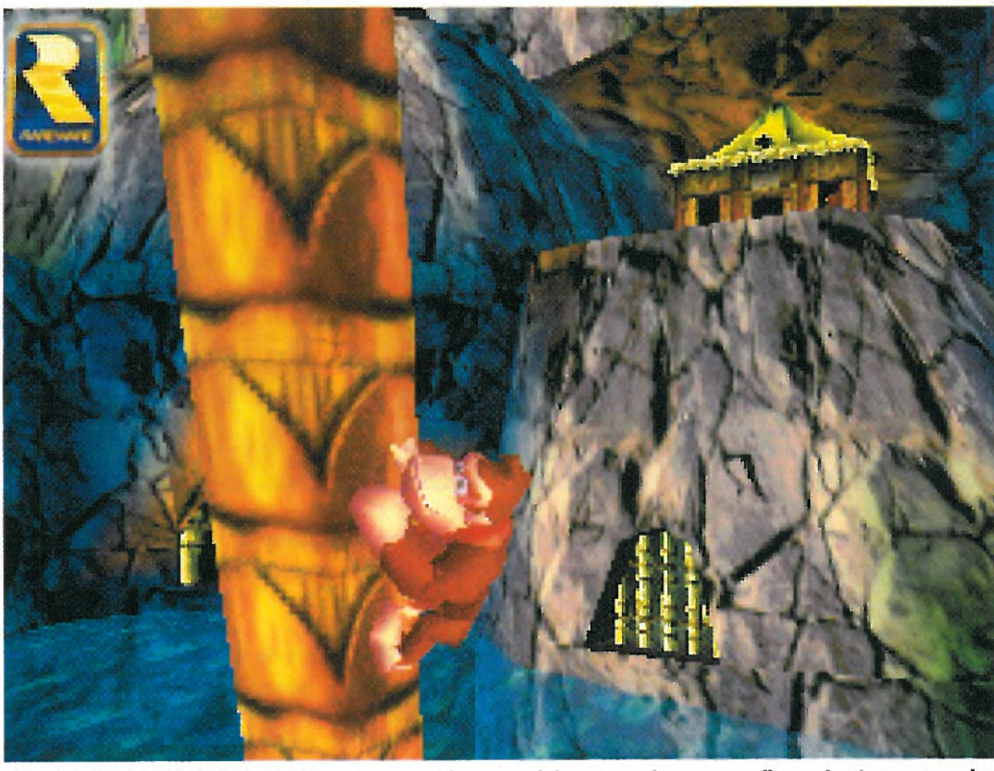


La gran calidad gráfica de este título le va a situar como el bombazo del año.

64


Diddy se ha hecho con un arma para cazar a los Kremlings.

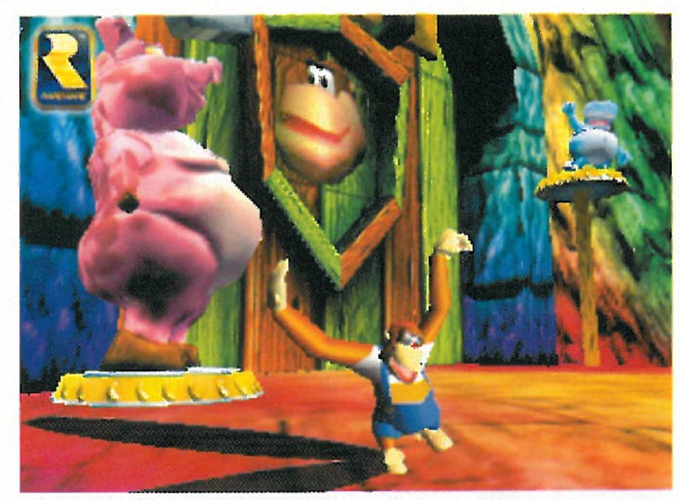

Espectaculares efectos animan las peleas contra los enemigos.


Técnicamente, Donkey Kong supone un nuevo hito, especialmente en lo que se refiere a las transparencias y a los efectos de luz. Gracias al paquete de expansión se puede también esperar unos movimientos fluidos.

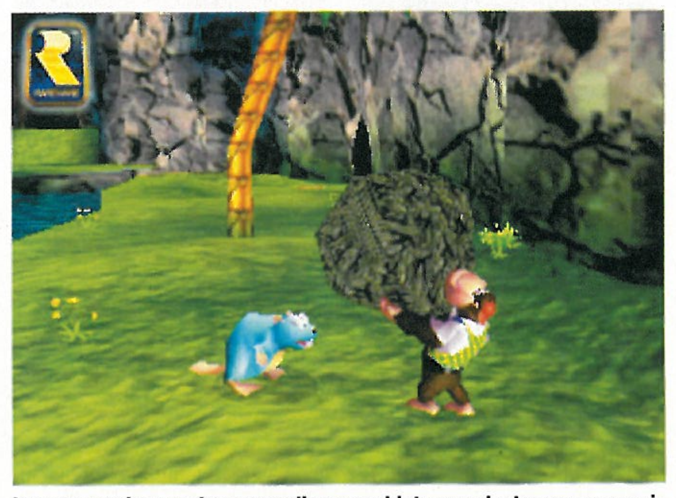
sus larguísimos brazos, puede por su parte ocuparse perfectamente de asuntos que para otros quedan completamente fuera del alcance –por ejemplo, llaves que son imprescindibles para abrir puertas–. Juntando las de los cinco monos, podemos jugar en multitud de aventuras que podréis conseguir en este juego. Para ello, podéis incluso haceros con diversas armas y proyectiles (como piñas, proyectiles o cacahuetes, pistolas) y con ellos cazar a los Kremlings de la pantalla. Como ya se ve en los nombres de las armas, se trata de conseguir que todo sea diversión y risas.

Adversario inteligente

Junto a los enemigos pequeños y relativamente fáciles, también estaréis expuestos a enemigos intermedios y grandes deseosos de ver vuestros "caretos". Para poder vencerlos, deberéis recordar sus movimientos con pelos y señales para atacarlos y cazarlos de golpe en el momento adecuado. A todos esos puntos hay que añadir todavía pequeños acertijos y estupendas habitaciónes bonus escondidas, con lo que el resultado es más que "sólo" un juego corriente.
Uno no sólo disfrutará de una definición elevada sino que se consigue realmente algo a la manera de *Bajo-Kazooie Deluxe*. En cuanto al aspecto gráfico, estamos convencidos de que no decepcionará a nadie. Baste estas fotos para que opinéis vosotros mismos. Las animaciones de todos los personajes están logradas de manera absolutamente genial. Sobre todo cuando Chunky se pasea alguna vez en-


Las construcciones y los numerosos y encantadores detalles se hacen notar en este nuevo título.

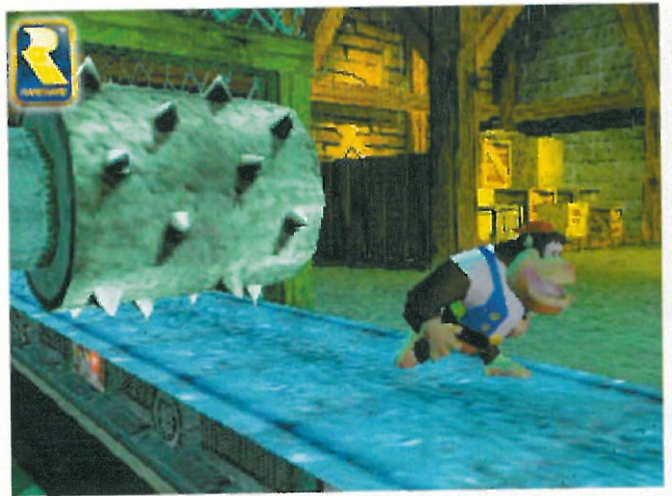



Los personajes pueden coger diversos objetos y aplastar a sus enemigos - El juego gana así en interés.

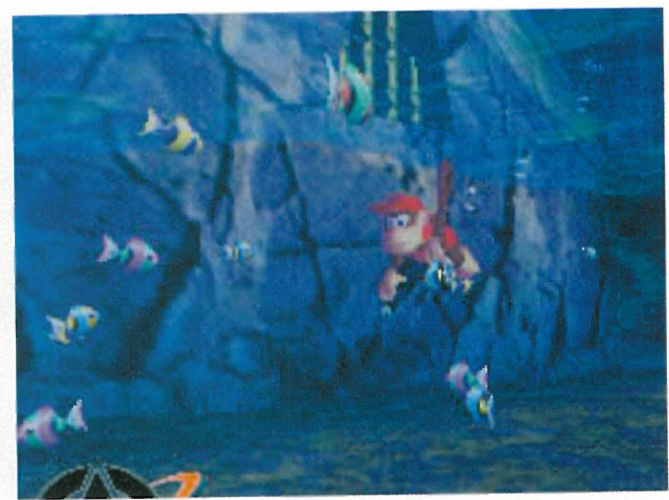

Los fans han tenido que esperar mucho – Diddy Kong se mete de lleno en su nueva aventura.


¿No es tierno? Tiggy es un personaje absolutamente encantador que gustará a todo el mundo.





Donkey Kong, el veterano de Nintendo, en serios problemas: si no arrima el hombro y no se aparta de la vía, será aplastado en un momento. Situaciones de este tipo se viven constantemente.

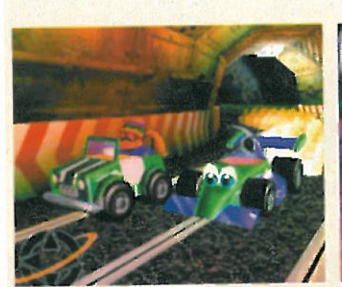


Ver las escenas bajo el agua son los mejores momentos en Donkey Kong 64. Es todo un lujo que Nintendo nos pone al alcance. El efecto del agua esta conseguido perfectamente.

tre sus rivales, no se pueden reprimir las risas. Uno se siente como metido en una propia película de dibujos animados. Tenemos una gran vista panorámica a veces interminable y tomas altas de la cámara que se mantienen siempre constantes. También el humo de colores, las fulminantes explosiones y el agua, tremendamente realista y animada, ponen su granito de arena en este estupendo trabajo gráfico. Respecto al diseño del juego, tuvimos inicialmente dudas sobre si resultaría bien el efecto de la realidad en tres dimensiones sin que se destrozara el encanto clásico de la serie. Pero como ocurrió con *Super Mario*, el resultado de esta obra es excelente. Aquel que ya haya jugado a alguno de los títulos del *Donkey Kong Country* en el SNES se sentirá inmediatamente como en casa porque se ha mantenido, refinado y mejorado también aquí el estilo típico del producto, transportándolo a una nueva dimensión. Como la nueva forma de creación del juego permite una estructura de niveles más libre, las pretensiones se han elevado mucho. Así que todo este despliegue de medios va a requerir la ampliación de memoria de nuestra Nintendo 64 -pero no os preocupéis pues podréis adquirirla junto con el juego original- ¿quién da más? Ya no os queda ninguna excusa para conseguir Donkey Kong 64.

MINIJUEGOS

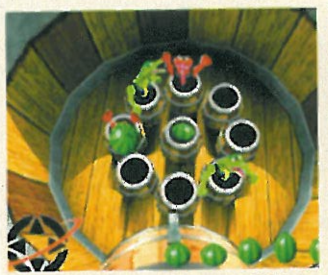
El juego normal es ya lo suficientemente variado pero Rare quería más y ha instalado 40 minijuegos en Donkey Kong 64. En ellos, uno puede hacer de tirador y tirar en una especie de barraca de tiro sobre los Kremlings, nadar rápidamente en el agua, correr por tierra, volar en el aire, etc. Es especialmente espectacular el viaje en vagoneta que impresiona por sus efectos especiales y por su ritmo. Juegos clásicos de recreativas e incluso juegos que se hicieron famosos en el antiguo Spectrum. Toda una pasada que tenemos que encontrar por los distintos niveles.



También podremos disfrutar de intensas escenas en los juegos de carreras.



El pequeño Tiny tiene que salir airoso de una curva realmente resbaladiza.



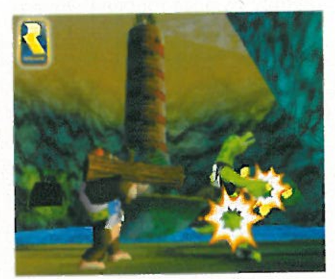
Y ahora... un mini-juego. El Donkey Kong 64 tiene multitud de ellos.



– La travesía en vagoneta hay que vivirla. Una óptica tan genial no es frecuente.



¿Una pelea desigual? El pequeño Tiny tiene que hacer frente a un gran enemigo.



Las peleas al estilo de los juegos animados están muy conseguidas.

PRIMERA IMPRESIÓN

Título: ....**Donkey Kong 64**
Género:..........................**Plataformas**
Jugadores:..................................**1-4**
Niveles:............................**Sin definir**
Rumble-Pak ....**Sí**
Paquete Expansión:.......................**Sí**
Fabricante:...............................**Rare**
Precio:.............................**Por definir**
Salida al mercado: ......**Diciembre'99**
Calificación: **82%**

Opinión: Los chicos de Rare de nuevo se han lucido en el desarrollo de este juego. Seguro hará las delicias de todos los amantes de las plataformas y de los admiradores de Donkey Kong y sus aventuras, en particular. Es un juego que no debéis perderos si pensabais que ya lo habíais visto todo. Nosotros nos hemos quedado realmente sorprendidos por su calidad.

Acción, 1-4 Jugadores, Rare

JET FORCE GEMINI

Desde hace ya un largo tiempo, corren en todas las revistas de videojuegos informaciones y especulaciones sobre los nuevos Action-shooter de Rare. Ante la curiosidad de la prensa, se presentó por primera vez en forma de juego en el E3 de Los Angeles este hit en potencia. El prepotente y malvado Mizar, temido en la galaxia entera, no tiene otra cosa en que pensar que en conquistar el pacífico sistema solar. Los gemelos Juno y Vela (de donde viene Gemini), junto al leal perro Lupus, comienzan a desbaratar los planes de todos los ambiciosos canallas de distintos planetas para salvar así al Mundo de una invasión.

Los jugadores tendrán que enfrentarse a las diferentes condiciones climáticas de cada planeta.



Tendremos que enfrentarnos a durísimos rivales. No esperábamos menos de los chicos de Rare.



La velocidad y la acción estarán siempre presentes en este título, prometiéndonos horas de diversión.

Los personajes se mueven por un escenario en 3D adornado con extraordinarios efectos de luces. En cuanto uno de los héroes pone a un enemigo en el punto de mira, tiene lugar un cambio en la 3ª persona, en la perspectiva del Ego, para defender el terreno por medio de llamativos tiroteos contra un grupo de extraterrestres con aspecto de insecto. Cada uno de los personajes tiene sus propias cualidades. *Vela*, por ejemplo, puede recorrer largas distancia bajo el agua mientras que *Lupus* es conocido por sus enormes saltos. La combinación de estas facultades resulta muy necesaria porque en la lucha por subir de nivel se necesitan no sólo fuerza con las armas sino también sagacidad y sentido común. A lo largo del juego, los protagonistas consiguen nuevos poderes y facultades. Así, Juno se moverá luego por un terreno resbaladizo contaminado de extraterrestres. La calidad de los gráficos se puede ver sin lugar a dudas en los diferentes elementos de *Jet Force Gemini*. Los tiroteos brillan por medio de espectaculares explosiones. Los impresionantes efectos de luces hacen, por ejemplo, que proyectiles de láser llenos de colorido se reflejen en paredes metálicas. Los creadores se han ocupado de que los enemigos tengan una elevada inteligencia de modo que los valientes héroes serán empujados hacia las esquinas o rodeados.

La más divertida forma de jugar es sin duda cuando jugamos varios jugadores a la vez. Se pueden explorar los planetas en grupos de dos personas de forma cooperativa. Además, hay diferentes opciones de jugabilidad como hacer carreras entre cuatro jugadores. Junto al tradicional *Deathmatch*, se puede además jugar con otras modalidades para más de un jugador.



PRIMERA IMPRESIÓN

Título: ....Jet Force Gemini
Género:..................................Acción
Jugadores:..................................1-4
Niveles:..........................120 Niveles
Rumble-Pak ....Sí
Paquete Expansión:..........Por definir
Fabricante:................................Rare
Precio:...............................Por definir
Salida al mercado:......Principios '00
Calificación: 82%

Opinión: A pesar de que el amplio colorido de los gráficos parezca infantil, con el Jet Force Gemini está a punto de lanzarse un fuerte representante dentro del campo del Action-Shooter. Los impresionantes efectos luminosos y los fantásticos mundos representados en 3D prometen un maravilloso trabajo gráfico con extraterrestres inteligentes armados y variadas modalidades de juego.

Acción, 1-4 Jugadores, Nintendo

PERFECT DARK

Ya sé que habéis oído muchas veces eso de que un juego es buenisimo, la calidad es impresionante, los gráficos son brutales. Esta vez no os voy a decir nada de eso. Simplemente os diré que os encontráis ante un clásico del que vosotros hablaréis más de lo que nosotros podamos decir.



Os ponéis el traje futurista de pelea de Joanna Dark y la emprendéis contra la poderosa sociedad dataDyne, sospechosa de estar en conexión con extraterrestres. Este Action-shooter se compone de 22 horas conectadas entre sí por medio de secuencias con calidad de cine. Vuestro primer cometido consiste en ayudar a un renegado científico en la evasión de los carteles de dataDyne, una misión que requiere de vosotros almacenéis datos en una computadora, desconectéis el sistema de seguridad y que consigáis un collar que os sirva de pase. Éste último deberá ser llevado por una señora que no podrá quitárselo en ningún momento.





Cuando ejecutáis al guarda, se muestran niveles de animación completamente nuevos. Éstos fueron tomados en un estudio Motion-Capturing por orden de Rare.

Con *Perfect Dark*, Nintendo os ofrece una experiencia lúdica sobrenatural. Los creadores de Rare han reelaborado completamente el funcionamiento del conocido predecesor. Tendremos que enfrentarnos a cientos de enemigos: personal de seguridad, jefes de las empresas, alienígenas. Existirán más de 40 armas. Ahora, al contrario de lo que ocurría en su predecesor, podéis caer por los bordes lo cual cambia dramáticamente el juego. Las animaciones de todos los personajes del juego están creadas con cientos de animaciones. Las opciones multijugador son muy innovadoras; podéis empezar solos, jugar en equipo contra el enemigo u organizar equipos unos contra otros para vuestras matanzas. Queda todavía por último un detalle revolucionario: podéis grabaros la cara con la cámara Game-Boy y guardarla en el editor. Luego podéis retocar el gesto y el resultado será muy "personal".

PRIMERA IMPRESIÓN

Título: .... ***Perfect Dark***
Género: .... ***Acción***
Jugadores: ***1-4***
Niveles: ***22***
Rumble-Pak .... ***Sí***
Paquete Expansión: .... ***Sin confirmar***
Fabricante: .... ***Nintendo***
Salida al mercado:... ***Diciembre 1999***
Calificación: ***84%***

Opinión: *Con Perfect Dark vamos a poder disfrutar de un auténtico arcade de 3D con una calidad tan alta como la que se puede disfrutar en los últimos juegos para PC.*



Lluvias torrenciales, vehículos colgantes y personajes de abrigos largos crean un tenebroso ambiente de ciencia-ficción parecido al de la película Blade-Runner.



En la opción de cuatro jugadores llegan ahora los BOTS por ordenador. Además, con el PAD kit-D podéis participar en el equipo de lucha y en la formación

Acción, 1-4 jugadores, Acclaim

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

Estamos ante una invasión de bichos alienígenas al más puro estilo Starship Troopers. Para los pocos que no hayan visto la película os podemos decir que iba de una batalla contra seres del tamaño de edificios. Ahora han venido a la tierra y su intención es colonizarla, sólo tú puedes evitarlo.

Armorines es el último shoot´em up que viene de la mano de Acclaim. Esta vez debemos salvar al mundo -siempre en peligro- de una invasión de alienígenas de lo más repulsivo. Ellos han venido a la tierra con intención de colonizarla y de paso acabar con todos sus habitantes -no, no... chicos malos-. Lo que no conocen todavía es nuestra mortal habilidad con el Pad.



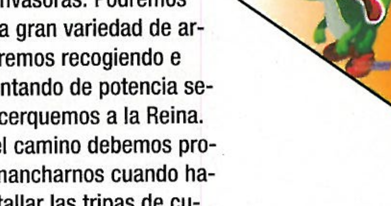
No vamos a dejar que nos atrapen estos repulsivos aliens salidos del espacio. Si ellos son grandes, nosotros tenemos armas.

La ambientación está perfectamente conseguida desde que elegimos a nuestro personaje y recibimos las órdenes del oficial superior. No tenemos tiempo para relajarnos. Inmediatamente comenzamos la primera de las 5 fases infestadas sangrientos criaturas que nos atacan en violentas hordas. Pero no os preocupéis para este título podremos jugar en modo cooperativo. Ya nunca nos sentiremos solos mientras machacamos a las tropas enemigas. En modo cooperativo podrás explorar partes de un escenario por separado para acabar así con toda la escoria del universo o dedicaros a cubrir las espaldas a vuestro compañero. En modo competitivo tendremos a nuestra disposición un excelente Deathmatch. Podremos disfrutar con famosos modos de juego como Capturar bandera o Conquistar la montaña... Este es sin duda el modo de juego más divertido que vamos a encontrar. El motor del juego será el mismo del que pudimos disfrutar en Turok 2 sin embargo para este título ha sido mejorada su apariencia gráfica para hacerlo mucho más realista, tanto que la mayoría de los alienígenas tienen un aspecto realmente grotesco. Son exageradamente grandes, tanto, que nos recuerdan a la famosa película *Starship Troopers* donde unos marines luchaban en un planeta lejano contra ordas de bichejos del tamaño de un edificio. En este título también podremos montarnos en diversos vehículos como un monorail y practicar el tiro al blanco contra las criaturas invasoras. Podremos utilizar una gran variedad de armas que iremos recogiendo e irán aumentando de potencia según nos acerquemos a la Reina. Pero por el camino debemos procurar no mancharnos cuando hagamos estallar las tripas de cucarachas gigantes a las que les parecemos un apetitoso desayuno. Nosotros tendremos la última palabra.



Si dejamos que estas criaturas nos claven sus garras estaremos acabados. La muerte acecha en cada recodo.









Somos los únicos que podemos repeler el ataque de criaturas alienígenas. Tu misión es evitar la invasión.

PRIMERA IMPRESIÓN

Título: **Armorines**
Género: **Acción**
Jugadores: **1-4**
Niveles: **5**
Rumble-Pak **Sí**
Paquete Expansión: **Sí**
Fabricante: **Acclaim**
Precio: **Por definir**
Salida al mercado: **Enero 2000**
Calificación: **90%**

Opinión: En ciertos momentos del juego, podemos decir que se llega a pasar cierto miedo, o asco o repugnancia, no sabemos decir qué con precisión pero lo que sí sabemos es que hemos disfrutado con Armorines que se aleja de los productos para un público infantil y nos introduce en las más sangrientas batallas sólo para estómagos fuertes.

Acción–Aventura, 1 jugador, Nintendo

ETERNAL DARKNESS

Junto a Resident Evil 64 y a Castlevania 2, llega título de terror y aventura más esperado: Eternal Darkness sembrará de terror tu Nintendo 64. ¿Te dá miedo la oscuridad?



Segundo terrorífico: cuando aparecen en escena los muertos vivientes, el corazón os late a mil por hora. El efecto de luz de esta cripta formada por arcos redondos y torcidas columnas condensa el ambiente (derecha).



Debido al hecho de que el título aparecerá a lo largo de este año, las informaciones son todavía muy generales: deberéis viajar por el tiempo para desbaratar los planes de los Oscuros. Este juego se desarrolla en la época de los caballeros, cuando la magia negra dominaba el mundo conocido. La alta definición de los gráficos de este terrorífico título nos harán revivir aquellos momentos con inquietante realismo. Para ello se muestran espectaculares perspectivas con las cámaras que nos harán sobrecogernos más de una vez. Además están previstos también efectos dinámicos de luces, sangrientas secuencias intermedias y monstruos que arremeterán cuando menos lo esperemos.

PRIMERA IMPRESIÓN

Título: ....**Eternal Darkness**
Género: ....**Acción-aventura**
Jugadores: **1**
Niveles: ....**Por definir**
Rumble-Pak ....**Sí**
Paquete Expansión:........................**Sí**
Fabricante: ....**Nintendo**
Precio: ....**Por definir**
Salida al mercado: ....**Por definir**
Calificación: **80%**

Opinión: El juego, desarrollado por Silicon Knights, no tiene por qué quedar atrás en cuanto a la calidad de referencia del género. Si os parece bien el que se lleve el entorno medieval hasta sus últimas consecuencias y el ligar las costosas secuencias intermedias con elementos de shock suplementarios, entonces no echaréis a perder vuestro viaje por este terrorífico pasado.



Acción–Aventura , 1 jugador, Capcom

RESIDENT EVIL 64

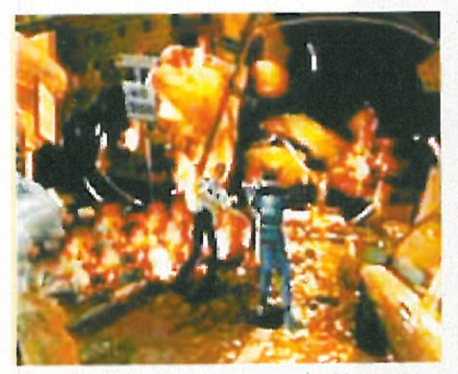
Después de una larga espera, por fin tendremos la oportunidad de pasar muchísimas noches enteras aterrorizándonos frente a nuestra Nintendo 64.

La versión de N64 de este título ofrece la segunda parte de la historia de una forma más suave. Deberéis explorar la ciudad de Racoon-City junto a Claire Reedfiel o Leon Kennedy, resolver acertijos y defenderos frente a todos los monstruos con diversas armas de fuego. Podremos jugar con una perspectiva en tercera persona mientras que gracias a un módulo de 512 Mbits se mejoran incluso las secuencias de vídeo y el sonido. La carencia constante de municiones y los zombies, que tratarán de acabar con vosotros, provocan una situación de presión constante. Para ello, los impresionantes efectos especiales y las costosas secuencias intermedias siembran el terror. Si superáis el viaje con ambos personajes, os esperarán mini-juegos escondidos.

PRIMERA IMPRESIÓN

Título: ....**Resident Evil 64**
Género: ....**Acción-aventura**
Jugadores: **1**
Niveles: ....**Por definir**
Rumble-Pak ....**Sí**
Paquete Expansión:........................**Sí**
Fabricante:...........................**Capcom**
Precio: ....**Por definir**
Salida al mercado: ....**Por definir**
Calificación: **86%**

Opinion: En esta entrega del Resident Evil 64 se nos ofrecen los mejores gráficos y las secuencias más impresionantes. La sensación de presión se apoderará del nosotros desde las primeras escenas. No os amedrentéis y dadle caña a esos no muertos.



El centro de la ciudad de Racoon-City parece un infierno en llamas en el cual seréis arrastrado por las bandas de zombies.



Este vendedor de armas es uno de los pocos supervivientes. Antes de que os ayude, tendréis que hacerle superar su desconfianza.



Con frecuencia, los muertos vivientes se acercan en grupo a vosotros para chuparos la sangre. Si no tienes munición... ¡corre!

Estrategia, 1-2 jugadores, Nintendo

STARCRAFT

Con StarCraft Nintendo se ha asegurado el primer puesto en juegos de estrategia. Blizzad Entertainment es garantía de éxito. Llega un título que ya ha triunfado sobradamente en PC y promete demoler los cimientos de las videoconsolas.



Se ofrecerá una pantalla compartida para dos jugadores y una modalidad de cooperación.

Imaginaos una galaxia por descubrir (como la nuestra) y cuando cuando al fin sales ahí fuera descubres que... ¡Sorpresa!, el universo esta en guerra y nosotros somos los siguientes. Sin embargo, después de la primera impresión, no vamos a preocuparnos por eso, porque nosotros tenemos armas, tenemos hombres, tenemos máquinas y tenemos una capacidad intelectual superior, ¿o no?.

Vosotros lideráis o bien a los terrícolas o bien a una de las dos razas extraterrestres en lucha por el dominio de la galaxia. Personalmente prefiero dirigir a los humanos, porque además de tener la oportunidad de aniquilar a las otras dos especies, son los que están mejor conseguidos. Cada una de las especies posee sus propias unidades, tecnología y armas. Sin embargo, los humanos son los más conseguidos gracias a sus variados ingenios. Por ejemplo, sus tanques pueden transformarse en modo normal o en modo asedio y os aseguro que pueden llegar a ser unos artefactos de lo más peligroso. Tendremos todo tipo de naves, incluso una super nave que dispara un potente laser que destroza todo lo que encuentra por delante. Los humanos pueden disparar o lanzar fuego o poner minas en el suelo, podremos construir robots con un gran poder de destrucción, e incluso podemos lanzar algunas bombas atómicas. Podremos luchar contra dos razas a la vez o contra una sola, dependiendo del nivel en el que estemos. En cuanto a las razas extraterrestes: los Zerg son bastante menos peligrosos de los Terranos. Mientras que los Terranos tienen una tecnología ligeramente superior, los Zerg son criaturas primitivas que atacan en violentas ordas.

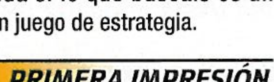


En esta pantalla reconocéis la llamadas Hotkeys, botones calientes, con las que podréis resolver las funciones más importantes.

Os podemos decir que el interfaz del juego es casi idéntico al del Warcraf II (para el que lo conozca) y la verdad es que da muy buen resultado pues resulta práctico y rápido de manejar. El manejo no cambia si optamos por una raza u otra, sin embargo el modo de crear unidades es muy diferente sobre todo cuando nos ponemos de parte de los Zerg. Los Zerg nacen mediante huevos que pone la Madre y en vez de crear nuevas unidades, nosotros deberemos hacer mutar a las mismas larvas hasta convertirlas en el bicho que queramos conseguir. Son los mismos bichos los que se transforman en uno diferente cuando queremos obtener unidades superiores. Es realmente original aunque un poco repugnante.

Los gráficos, para estar hablando de un juego de estrategia, están bastante bien, son originales y bien definidos pero lo que más importa en este título es la jugabilidad que los chicos de Blizzard han sabido explotar al máximo. No es de extrañar pues llevan ya muchos años en el género de la estrategia. En conclusión os podemos decir que este juego será de lo mejor que podáis comprar en vuestra tienda si lo que buscáis es un buen juego de estrategia.



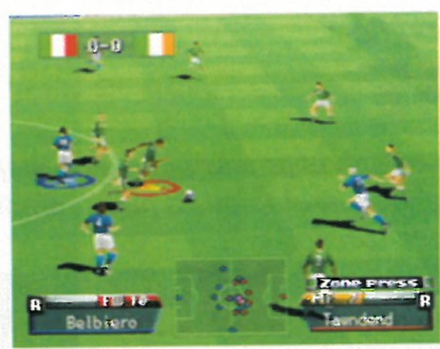


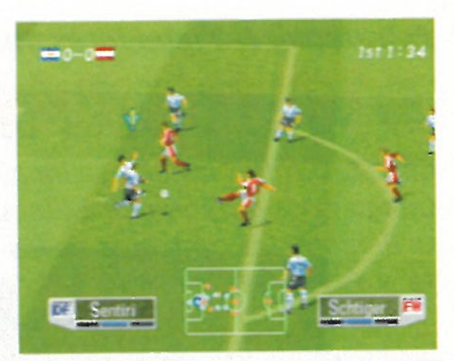
PRIMERA IMPRESIÓN

Título: ....StarCraft
Género: ....Estrategia
Jugadores: 1-2
Niveles: ....Por definir
Rumble-Pak ....Sí
Paquete Expansión: ....Sí
Fabricante: ....Nintendo
Precio: ....Por definir
Salida al mercado: ....Por definir
Calificación: 88%

Opinión: Este título no es uno más entre los juegos de estrategia. Tiene multitud de innovaciones que lo hacen original y adictivo. La IA esta muy desarrollada de forma que no será fácil pasar de pantalla. Los diferentes bandos que puedes liderar tienen características propias y diferentes. La opción de 2 jugadores promete horas de adicción.


Sólo con una gran estirada podría el guardameta llegar a la pelota.


La estrategia es un aspecto cuidado en el simulador. Aquí se practica el marcaje en zona.


Llegar al área contraria es un trabajo difícil hasta el mismísimo Oliver Aton.

Fútbol 1-4 jugadores, Konami

ISS 2000

Konami marcó un gol con la lograda animación de ISS ´98 y pone en el campo de fútbol un simulador casi sin defectos. Con ISS 2000 llega la siguiente entrega de uno de los más conocidos simuladores de futbol.

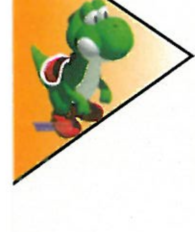
En el mercado americano, el título aparecerá con el nombre *Major League Soccer 2000* con licencia oficial de la liga MLS de profesionales. En este momento, no se sabe si el fabricante Plane tendrá licencia para el mercado europeo y, de tenerla, cuál será. Para conseguir un alto grado de realismo, el nivel de luz cambia durante los partidos en los distintos momentos del día. Junto a los clubes, se ponen a disposición del público más de 50 equipos nacionales con lo que se garantiza una elección más amplia en el campo respecto a su predecesor en lo que se refiere a formaciones y a acciones de juego.

El nuevo modelo parece interesante porque en él los profesionales pueden mejorar sus facultades a lo largo de un partido y desarrollar su forma de juego.

PRIMERA IMPRESIÓN

Título: ISS 2000
Género: Fútbol
Jugadores: 1-4
Niveles: Por definir
Rumble-Pak Por definir
Paquete Expansión: Por definir
Fabricante: Konami
Precio: Por definir
Salida al mercado: 1º trimestre´00
Calificación: 83%

Opinión: Queda por ver si este nuevo simulador de futbol es lo bastante bueno como para competir con Electronic Arts.



Acción-aventura, 1 jugador, Acclaim

SHADOW MAN

Cuando creíamos que habíamos visto todo respecto a los juegos de acción llega algo nuevo y nos sorprende: llega Shadow Man.



LeRoi puede llevar en ambas manos objetos y conseguir al mismo tiempo diversas metas (arriba). Turok 2 de Acclaim era ya una maravilla de efectos pero Shadow Man da un paso más allá en este sentido .

Ya que la historia es harto conocida debida a las informaciones previas, ahora queremos traer a primera línea la técnica de *Shadow Man*. El título, que se lanza con un módulo de de 256 Mbits, adopta una forma que jamás se hubiera creído posible en los primeros meses de la consola, todo ello gracias a sus gráficos. Las tenebrosas construcciones, las extrañas criaturas y los efectos de luz muestran una visión aún mejor que la de la primera presentación. Para la localización se utiliza, por cierto, una técnica de lujo... Podéis contar, entre otras, con las voces alemanas de Jack Nicholson, Alf y Whoopy Goldberg. Una maravilla.

PRIMERA IMPRESIÓN

Título: Shadow Man
Género: Acción-aventura
Jugadores: 1
Niveles: 25
Rumble-Pak Sí
Paquete Expansión: Sí
Fabricante: Acclaim
Precio: Por definir
Salida al mercado: Diciembre´99
Calificación: 89%

Opinión: Con Shadow Man, Acclaim gana sin duda un segmento dentro de los títulos de acción y aventura. Las historias, los interesantes modos de juego y la moderna técnica de presentación gráfica harán del Voodoogame incluso una nueva referencia.

Golf, 1-4 jugadores, Nintendo

MARIO GOLF

Por fin, el Mario de Nintendo ha querido salir al campo de golf para causar sensación. ¿Eagle en el primer hoyo o fatal Double Bogie?



Después de liberar a la princesa Peach en *Super Mario 64*, el pequeño fontanero tenía poco que hacer. Para no aburrirse tanto, se decidió por convertirse en un activo golfista. Él y otros nueve "Golfistas por hobby", sacados en su mayoría de otros personajes de Nintendo (Luigi, Peach, etc), se apuntarán a un total de seis campos.
Diversas modalidades de juego harán de *Mario Golf* un juego interesante a largo plazo, entre ellas una variante del *Time-attack* donde se trata de acabar la vuelta lo antes posible. Gráficamente, el título está lleno de colores como de costumbre y, en lo que se refiere al juego, se incorpora una dosis de realismo, que se demuestra por medio de un impresionante modelo físico. Por desgracia, todavía no se ha dado a conocer la fecha concreta de salida del juego.



Típico de los productos referentes del culto al fontanero es el look en dibujos animados (arriba). El efecto de visión a través de la lente, en realidad marca de los juegos de carreras, también resulta bien en Mario Golf (abajo).

PRIMERA IMPRESIÓN

Título: ....**Mario Golf**
Género: ....**Golf**
Jugadores: **1-4**
Niveles: **6**
Rumble-Pak ....**Por definir**
Paquete Expansión: ....**Por definir**
Fabricante: ....**Nintendo**
Precio: ....**Por definir**
Salida al mercado: ....**Enero'00**
Calificación: **80%**

Opinión: *Mario Golf aporta aires frescos al género. La lograda mezcla de los elementos ópticos y la jugabilidad lo hacen un buen entretenimiento.*



Golf, 1-4 jugadores, EA

TIGER WOODS 2000

¿No te has clasificado para ningún Master? No importa, Nintendo te lo pone fácil. Con Tiger Woods 2000 podrás ir entrenando y... ¿Quién sabe?

PRIMERA IMPRESIÓN

Título: ....**Tiger Woods 2000**
Género: ....**Golf**
Jugadores: **1-4**
Niveles: ....**Por definir**
Rumble-Pak ....**Sí**
Paquete Expansión: ....**Sí**
Fabricante: ....**EA**
Precio: ....**Por definir**
Salida al mercado: ....**Diciembre'99**
Calificación: **83%**

Opinión: *Con Mario Golf y con Tiger Woods 2000 os llegan dos juegos de golf de gran fuerza. Cuál es la mejor opción depende de vuestro gusto personal. Puede que haya gente que ya haya tenido suficiente de la saga Mario.*

Junto a las auténticos campos del Tour PGA, cuyo número no está todavía claro, EA se preocupa también de los elementos del recorrido. En cuanto a las innovaciones, en este título serán posibles cosas como convertir la pelota de golf en un pájaro. Junto con ángulos de cámara fijos y diversos, podéis igualmente ver cuando queráis los cursos para preparar a la perfección el próximo golpe. La simulación se redondea con extensas estadísticas y un editor de juego. El desarrollo del movimiento de los *Tigers* comenzaron, por cierto, por medio de un *Motion Capturing* y fueron integrados en un logrado modelo poligonal de forma que podéis jugar con o contra los simpáticos Superprofesionales.





Toda la fuerza de Tiger: un potente Drive en un paisaje tropical (arriba). En lo que se refiere al colorido y a los protagonistas, ópticamente el juego es más realista que Mario Golf pero igual de divertido (derecha).

Lucha libre, 1-4 jugadores, Electronic Arts

WCW MAYHEM

Después de THQ y de Acclaim, ahora también Electronic Arts se mete en el ring virtual de lucha libre. ¡Y ello contando incluso con la poderosa licencia WCW!

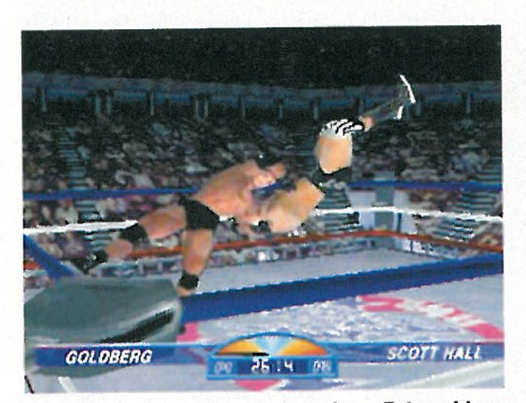
El *WCW Mayhem* de Kodiak Interactive desarrollado para EA tiene hasta 60 luchadores entre los cuales poder elegir. Para no quedarse atrás respecto a la dura competencia de N64, se va a integrar también un modo de juego *Wrestler-Create*, que no va a dejar ningún deseo por cumplir. Más de 600 animaciones *Motion-capture* se ocupan de dar realismo a los movimientos de los luchadores en el pabellón y en el ring. La calidad de las imagenes hablan por si mismas de la calidad gráfica. Los luchadores no deben limitarse únicamente a luchar en el ring y en su entorno directo sino que los puñetazos vuelan igualmente por los vestuarios. El diseño gráfico es de lo mejor que hemos visto y los movimientos son suaves. *WCW Mayhem* se presenta como muy prometedor y podría adueñarse del espectáculo de WWF Attitude.



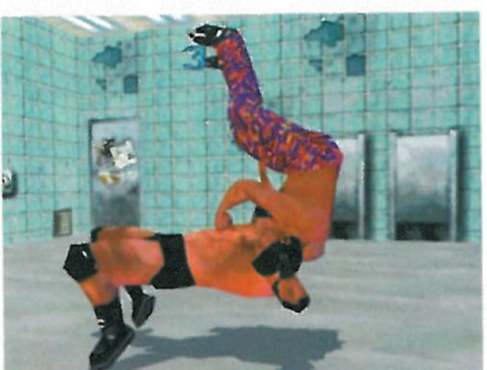
PRIMERA IMPRESIÓN

Título:.........................WCW Mayhem
Género:...........................Lucha libre
Jugadores:.................................1-4
Niveles:.....................60 luchadores
Rumble-Pak....................Por definir
Paquete Expansión:..........Por definir
Fabricante:..................Electronic Arts
Precio:.............................Por definir
Salida al mercado:.......Principios'00
Calificación:...............................84%

Opinión: *Electronic Arts tiene unas posibilidades respetables frente a la competencia de THQ y de Acclaim. Las primeras impresiones son prometedoras.*



Los golpes son realmente brutales. ¿Estos chicos no se hacen daño?



Incluso fuera del ring podréis tener fuertes y duras peleas. ¿Pero es un servicio?

Boxeo, 1-2 jugadores, Electronic Arts

BOX CHAMPIONS

Mientras que los juegos de lucha libre son enormemente populares, los juegos de boxeo han sido tratados hasta ahora como hijastros. ¡Box Champions va a cambiarlo!

PRIMERA IMPRESIÓN

Título:..............Box Champions 2000
Género:..................................Boxeo
Jugadores:.................................1-2
Niveles:.....................25 boxeadores
Rumble-Pak..................................Sí
Paquete Expansión:..........Por definir
Fabricante:..................Electronic Arts
Precio:.............................Por definir
Salida al mercado:.......Principios'00
Calificación:...............................79%

Opinión: *EA se introduce en el ring de Nintendo 64 y sorprende con boxeadores diversos, modos interesantes de juego y un editor logrado. Debe limarse todavía un poco el motor gráfico.*





¿Holyfield contra Ali? En Box Champions esos duelos no suponen un problema. (arriba). La calidad gráfica no es uno de los aspectos más sobresalientes del juego. (abajo).

En este interesante título podéis elegir entre 25 boxeadores, donde un viejo maestro como Muhammed Ali no tiene problemas para comenzar una lucha en el ring virtual con la estrella actual del boxeo Oscar de la Hoya. Naturalmente, uno no está limitado únicamente a los boxeadores ya dados sino que se permite la creación de atletas propios lo cual, junto al voluminoso modo de juego de entrenamiento, garantiza el mantenimiento de la adicción. Quien no tenga ganas más que de un juego rápido, deberá estar contento con la opción *flashstart*. También será posible jugar con algunos clásicos de la historia del boxeo. En este juego hay que estar atento a dos tipos de energía: una nos informa de nuestro estado y la otra de la capacidad de realizar rápidos y potentes golpes. Los gráficos se adecúan a la realidad de manera realmente conveniente. *Box Champions* promete unas intensas jornadas boxísticas.

Carreras, 1-4 jugadores, THQ

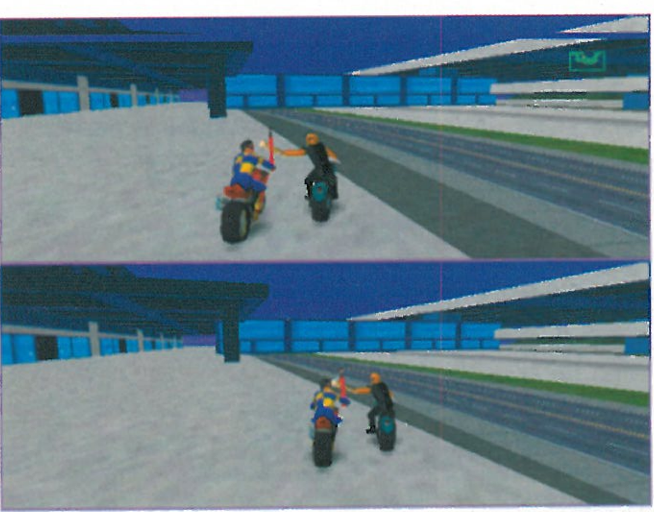
ROAD RASH 64

Algunas versiones de Electronic Arts tienen un elevado "status" entre los videojuegos. ¿Puede mantener esto la versión de 64 bits de THQ?

Para la versión del Nintendo 64 fue utilizada el conocido sistema nuevo de 16 bits. Ahora podéis vibrar hasta tres jugadores más en uno de los vehículos de dos ruedas de PS. Un consejo: a la vez que hacéis carreras con ellos, dejar hablar a las armas. THQ promete en este juego una rapidez de hasta 30 imágenes por segundo. De ello resultan también naturalmente nuevas modalidades de juego, entre ellos el juego en equipos de carreras así como persecuciones y huidas. También son posibles los juegos de un único jugador. Dependiendo de vuestro nivel de conocimiento, a lo largo de la partida podréis ser, por ejemplo, invitados por un club de corredores de bicicleta. Ahora sólo esperamos que se profundice todavía algo más en el no mal detallado gráfico porque desde el punto de vista óptico, *Road Rash 64* no va mucho más allá.



El número de conductores de esta imagen no debe engañar respecto a la débil presentación gráfica de este título.



Las partidas a dos jugadores como siempre promenten ser lo mejor del juego.

PRIMERA IMPRESIÓN

Título:..........................*Road Rash 64*
Género:..............................*Carreras*
Jugadores:..................................*1-4*
Niveles:..........................*Por definir*
Rumble-Pak..................................*Sí*
Paquete Expansión:.......................*Sí*
Fabricante:...................................*THQ*
Precio:..............................*Por definir*
Salida al mercado:............*A la venta*
Calificación:..................................*77%*

Opinión: Road Rash 64 no llega a ser realmente espectacular pero a los que gustan de los mamporros no les decepcionará.

Concurso, 1-4 jugadores, Acclaim

CHEF´S LUV SHACK

De la mano de Acclaim nos llega un juego que sorprenderá por sus innovaciones y sus curiosos personajes. Con Chef´s Luv Shack podremos pasar los mejores ratos.

A todos nos sorprendió la presentación de *Chef's Luv Shack*, un juego que basándose en un típico trivial, va mucho más allá incorporando multitud de nuevas pruebas, juegos y diversiones. La calidad gráfica como podéis ver no es nada fuera de lo común, sin embargo ese no es el apartado del juego en el que los programadores se ha volcado. Si no nos fijamos en este aspecto podremos disfrutar de un juego con multitud de mini-juegos escondidos en él. Después de una buena tanda de preguntas los concursantes que pueden llegar a ser hasta cuatro, tendrán que enfrentarse entre sí para ver quién consigue más puntos en las pruebas que tendremos que realizar. Desde correr delante de una estampida hasta acabar con las abejas que tratan que comerse nuestra merendola.

Estamos hablando de un juego para disfrutar en grupo que nos asegura largas horas de diversión. Eso sí, el juego tiene un apartado bastante menos positivo como es el que no esté traducido al español. Así que quien quiera ser sometido a las preguntas de este divertidísimo trivial tendrá que empollarse unas buenas lecciones de este "hermoso" idioma. Sin embargo, no os preocupéis, las preguntas no son del todo difíciles y los mini-juegos no hace falta que sean traducidos, ya que la acción habla por sí misma.



Quien llegue a la meta con una estampida detrás merece un premio.



Las avalanchas serán de las pruebas más divertidas a las que nos enfrentemos.



Los personajes de Chef´s Luv Shack son de lo más curioso. Seguro que nos harán soltar alguna carcajada

PRIMERA IMPRESIÓN

Título:....................*Chef's Luv Shack*
Género:..............................*Concurso*
Jugadores:..................................*1-4*
Niveles:...........................*Por definir*
Rumble-Pak..................................*No*
Paquete Expansión:......................*No*
Fabricante:..........................*Acclaim*
Precio:..............................*Por definir*
Salida al mercado:.......*Principios'00*
Calificación:................................*77%*

Opinión: Para jugar a Chef´s Luv Shack tendremos que saber un poquito de inglés. Para los que no sepan mucho de este idioma que no se preocupen, podrán coger ventaja en la multitud de juegos en los que podrán competir.

Carreras, 1-2 jugadores, Electronic Arts

HOT WHEELS



La velocidad será un apartado destacado en este nuevo título de los chicos de Electronic. Este juego asegura horas de vicio.

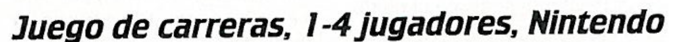
A finales de este año, Electronic Arts quiere introducir Hot Wheels entre los juegos más llenos de fantasía. Así, los Flitzer llenos de color saltan de la pista de arena hasta nuestro N64.

Con cuarenta apasionantes objetos de coleccionista, entre ellos, el Twin Mill, el JetThreat o el Barón Rojo, deberéis correr en más de doce pistas. Os las veréis en cuatro mundos con vuestros relucientes diablos sobre ruedas en medio de loopings, sobre rampas y en otros escenarios. Atajos, *Power-Ups* y coches escondidos garantizan la variedad del juego y una adicción duradera. Las diversas posibilidades de estos vehículos os llevarán con unas velocidades de vértigo. Cuando corráis a las velocidades más altas, podéis dar vuestras vueltas en saltos con controlados. Además, esta velocidad vertiginosa se ofrecerá en modalidad de varios jugadores.

PRIMERA IMPRESIÓN

Título: .... **Hot Wheels**
Género: .... **Carreras**
Jugadores: **1-2**
Niveles: **12**
Rumble-Pak .... **Por definir**
Paquete Expansión: .... **Por definir**
Fabricante: .... **Electronic Arts**
Precio: .... **Por definir**
Salida al mercado: .... **Invierno'99**
Calificación: **80%**

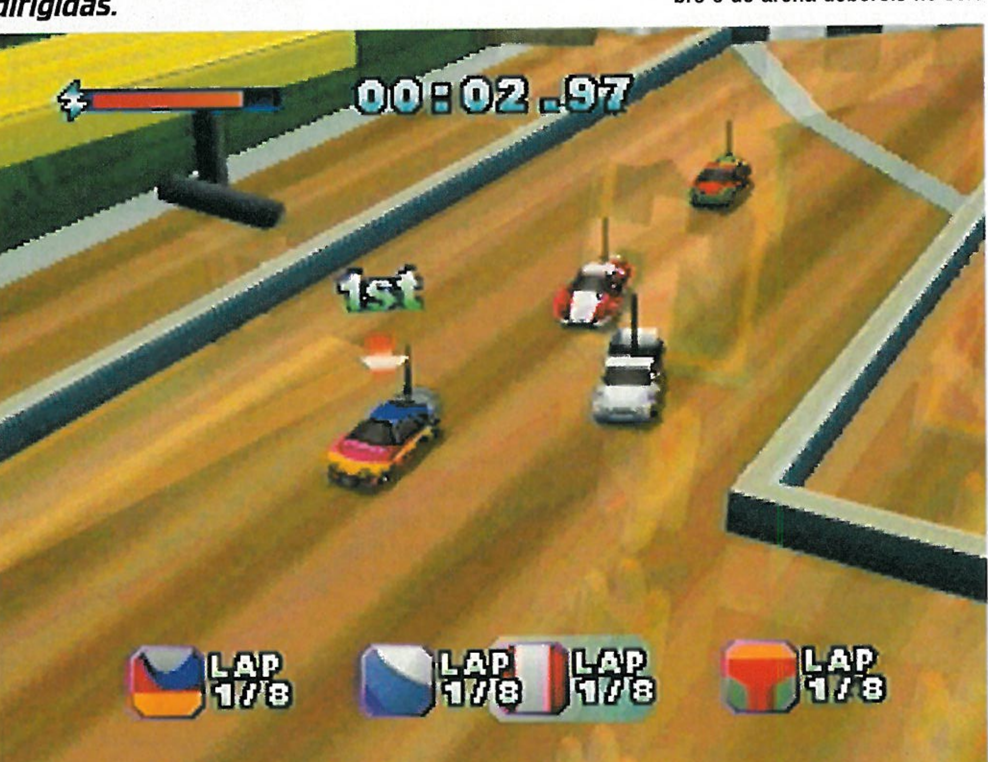
Opinión: Hot Wheels causará furor por su gráfico y gran velocidad, su buena música y sus coches, que deben de ser conocidos entre todos vosotros. Electronic Arts puede hacer grandes los minis si se esmera en la mecánica del juego, cercana a la de F-Zero X, y en las posibilidades de los vehículos.



Juego de carreras, 1-4 jugadores, Nintendo

MINI RACERS

Después de que Codemasters se apuntara un éxito considerable con las Micro Machines, Nintendo se cambia ahora a las mini carreras teledirigidas.



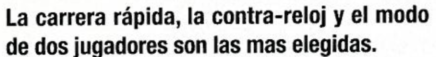
Ya se puso los ojos en la presentación del E3 en este divertido juego de carreras. En *Mini Racers* correréis por placenteras pistas en coches de colores teledirigidos. En las carreras en medio de escenarios al aire libre o de arena deberéis no sólo dominar las rampas sino también obstáculos como, por ejemplo, doblar sillas de jardín. La modalidad de juego de varios jugadores y las tomas de la cámara, que capturan todos los acontecimientos, aumentan la diversión.

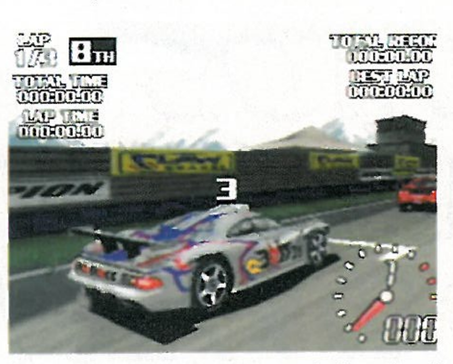
Los Mini Racers pisan el acelerador. Los colores de los coches se utilizan a la vez en la pantalla como identificadores de los equipos.

PRIMERA IMPRESIÓN

Título: .... **Mini Racers**
Género: .... **Carreras**
Jugadores: **1-4**
Niveles: .... **Por definir**
Rumble-Pak .... **Por definir**
Paquete Expansión: .... **Por definir**
Fabricante: .... **Nintendo**
Precio: .... **Por definir**
Salida al mercado: .... **Por definir**
Calificación: **81%**

Opinión: Al utilizar la perspectiva inteligente de la cámara, Nintendo promete nuevas sensaciones. Es de agradecer un planteamiento original en los clásicos juegos de carreras. La adicción está asegurada debido a que entre las diferentes modalidades de juego se ofrece también la de cuatro jugadores, los Mini Racers resultan ser un agradable complemento de los juegos de carreras de N64.



La carrera rápida, la contra-reloj y el modo de dos jugadores son las mas elegidas.


A pesar de que el juego carece de licencia, el Porsche es ya suntuoso desde la salida.


La perspectiva del juego por detrás es una de las más espectaculares.

Carreras, 1-2 Jugadores, Midway

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

Este año podréis llegar a jugar al World Driver Championship. Unos gráficos excelentes y una dirección espectacular llevan el título a la clase más alta entre los juegos de carreras.

El centro de atención de WDC está en la modalidad de juego, gracias a la cual os uniréis a un equipo de carreras y, dependiendo de vuestro éxito, seréis luego cambiados a otros equipos. A lo largo del juego podréis disfrutar del placer que supone conducir 30 coches en diez pistas estupendamente logradas. La conducción se basa en un sistema de simulación de cuatro puntos. El juego gana en profundidad gracias a diversas variaciones y a inteligentes modos de juego, entre ellos, los Drivers Challenge y las carreras de resistencia. Los pilotos que se quedan mucho tiempo en un equipo de carreras serán gratificados con un bonus. La velocidad está servida.

PRIMERA IMPRESIÓN

Título: ...World Driver Championship
Género:...............................Carreras
Jugadores:.................................1-2
Niveles:..10
Rumble-Pak ....Sí
Paquete Expansión:..........Por definir
Fabricante: ....Midway
Precio:.............................Por definir
Salida al mercado:.........Invierno'99
Calificación: 86%

Opinión: Los creadores de los Boss Game Studios han puesto a prueba con World Driver Championship lo que puede sacar del N64. El impresionante número de coches y de carreras así como la técnica, que permite el modo Hi-Res-Letterbox ,dejarán a los pilotos con la lengua de fuera.



Carreras, 1-4 jugadores, Nintendo

RIDGE RACER 64

El tan esperado Ridge Racer 64 es el primer título que será traducido por el nuevo equipo de NOA con el nombre Nintendo Software Technologies.





Las increibles imagenes del Ridge Racer 64 conmoverá a los amantes de los juegos de carreras. (arriba). Uno de los puntos fuertes del Ridge Racer son los espléndidos modelos de coches (derecha).

Lo que se hace esperar mucho, acaba siendo bueno. El juego de carreras del milenio, *Ridge Racer*, se echó en falta desde la publicación del N64. Ahora Nintendo se ha esforzado en sacar el título de Namco para su consola. En el E3 se pudo ver un vídeo que muestra con qué lujo de detalles se pondrá en marcha este distinguido juego de carreras. *Ridge Racer 64* ofrecerá la mejor de las dos partes e invitará a espeluznantes recorridos con una oferta más amplia de automóviles y circuitos que la versión de la PlayStation.

PRIMERA IMPRESIÓN

Título: ....Ridge Racer 64
Género:...............................Carreras
Jugadores:.................................1-4
Niveles: ....Por definir
Rumble-Pak ....Por definir
Paquete Expansión:..........Por definir
Fabricante: ....Nintendo
Precio:.............................Por definir
Salida al mercado: ....Por definir
Calificación: 85%

Opinión: En comparación con la versión de la PlayStation, sólo se pueden esperar mejoras en la calidad: podéis vivir la velocidad del Ridge Racer con el controlador analógico y conseguir lo mejor en las carreras. Os recomiendo el modo de juego de pantalla partida para cuatro jugadores.

PROXIMOS LANZAMIENTOS DE NINTENDO 64

Quien busque información de un determinado proyecto, aquí la encontrará. Descubrimos los juegos que están a la venta en Alemania, Japón y los EE.UU, cuándo los hemos probado y cómo ha resultado. Además mostramos escenas e informaciones actuales de los proyectos más importantes del N64 que se encuentran en este momento en proceso de desarrollo. Junto a todo ello, tenemos un plan de salidas al mercado en España en el que hemos trabajado durante meses. Os recomiendo que le deis un vistazo.

N64 actualmente en desarrollo

En estas páginas os presentamos los títulos que están actualmente en desarrollo o no están todavía a la venta en España. Junto a todos ellos presentamos las novedades que desde hace muy poco podemos encontrar en las tiendas.

Acción



Se prometen enemigos inteligentes frente a los cuales se requieren astutas tácticas de lucha.

Título: . . . . Armorines
Compañía: . . . . Acclaim
Salida: . . . . Diciembre 1999

Plataformas



Por desgracia, en el E3 de Los Ángeles no hubo más información respecto al Banjo-Tooie.

Título: . . . . Banjo-Tooie
Compañía: . . . . Rare
Salida: . . . . Por confirmar

Acción-Aventura



¿Mejor todavía que Resident Evil 64? A juzgar por la primera impresión, es posible.

Título: . . . . . Eternal Darkness
Compañía: . . . . Nintendo
Salida: 2000

Fútbol



Los amigos de FIFA consiguen una actualización fresca.

Título: . . . . FIFA 2000
Compañía: . . . . EA
Salida: . . . . Diciembre 1999

Plataformas



Pronto llegan los amigos del clan Belmont de nuevo.

Título: . . . . Castlevania 2
Compañía: . . . . Konami
Salida: . . . . Por confirmar

Carreras



Disney Racing será uno de los muchos títulos que salen de un acuerdo entre Nintendo y Disney.

Título: . . . . Disney Racing
Compañía: . . . . Rare
Salida: 2000

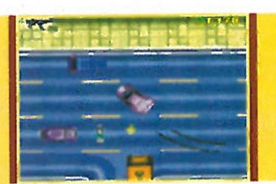
Plataformas



La versión del N64 de este juego ofrecerá probablemente 3 niveles.

Título: . Gex: Deep Cover Gecko
Compañía: . . . . Crave
Release (D). . . . . Diciembre 1999

Acción



En octubre podréis apostar libremente por vuestra intuición criminal.

Título: . . . . GTA
Compañía: . . . . Take 2
Release (D). . . . . Noviembre 1999

Plataformas



Su presentación ha superado todas las expectativas. Donkey Kong 64 es genial.

Título: . . . . . . Donkey Kong 64
Compañía: . . . . Rare
Salida: 1999

Plataformas



Jim, la lombriz de tierra, tiene que explorar las sinuosidades de sus enfermizas ideas.

Título: . . . . Earthworm Jim 3D
Compañía: . . . . Interplay
Release (D). . . . . Diciembre 1999

Simulación



Las primeras impresiones son muy prometedoras, pero todavía no hay fecha definitiva

Título: . . . . Harrier 2001
Compañía: . . . . Paradigm
Salida: 2000

Juego de rol



En el E3 no se hizo pública la fecha de salida de este tan esperado juego.

Título: . . . . . Harvest Moon 64
Compañía: . . . . Nintendo
Salida: . . . . Por confirmar



3D-Acción-Aventura

Algo bueno: el título de Konami podría aparecer probablemente en octubre.

Título: . . . . . . .Hybrid Heaven
Compañía: . . . . .Konami
Salida: . . . . .Diciembre 1999



Fútbol

En el último trimestre deberían poder empezar a correr los goleadores de Konami.

Título: . . . . .ISS 2000
Compañía: . . . . .Konami
Salida: 2000



Plataformas

Rayman tiene que encontrar los ingredientes de un potaje mágico para rescatar a sus amigos.

Título: . . . . .Rayman 2
Compañía: . . . . .Ubi Soft
Salida: . . . . .Diciembre 1999



Acción-Aventura

La acción y aventura aparecerá en un voluminoso módulo de 512-Mbit.

Título: . . . . . .Resident Evil 64
Compañía: . . . . .Capcom
Salida: 2000



Carreras

El título de Acclaim ofrecerá las bicicletas y las pistas de Jeremy McGrath.

Título: . .Jeremy McGrath Supercross 2000
Compañía: . . . . .Acclaim
Salida: . . . . .Diciembre 1999



Tiroteo

Los fulminantes tiradores se os presentan en la pág. 11.

Título: . . . . .Jet Force Gemini
Compañía: . . . . .Rare
Salida: . . . . .Diciembre 1999



Carreras

Técnicamente, Re-volt ofrece una impresión fantástica.

Título: . . . . .Re-Volt
Compañía: . . . . .Acclaim
Salida: . . . . .Invierno 1999



Carreras

Este juego de carreras de Namco puede ser uno de los mejores de género.

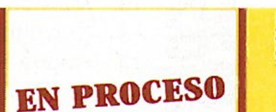
Título: . . . . . . .Ridge Racer 64
Compañía: . . . . .Nintendo
Salida: . . . . .Por confirmar



Golf

Nintendo está ocupado y no pudo darnos aún ninguna fecha de salida.

Título: . . . . .Mario Golf
Compañía: . . . . .Nintendo
Salida: . . . . .Por confirmar



Acción

Desgraciadamente, en el E3 no fue dado a conocer el continuador de la saga.

Título: .Mission: Impossible 2
Compañía: . . . . .Infogrames
Salida: . . . . .Por confirmar



Acción-Aventura

Un título genial que podría ser incluso mejor que Metal Gear Solid.

Título: . . . . .Riqa
Compañía: . . . . .Nintendo
Salida: . . . . .Por confirmar



Plataformas

¿Una posible competencia para Banjo-Kazooie, Donkey Kong 64 y cia?

Título: . . . . .Ruff&Tumble
Compañía: . . . . .GT Interactive
Salida: 2000





3D-Acción

En la lista de publicaciones, el título no aparece todavía.

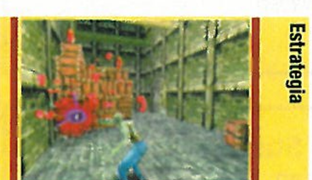
Título: . . . . .O.D.T.
Compañía: . . . . .Infogrames
Salida: . . . . .Por confirmar



Juego de rol

No hay nada en concreto. Ogre Battle 3 va a llegar pero la pregunta es cuándo.

Título: . . . . .Ogre Battle 3
Compañía: . . . . .Nintendo
Salida: . . . . .Por confirmar



Estrategia

Para la localización alemana se ofrece un dispositivo de lujo.

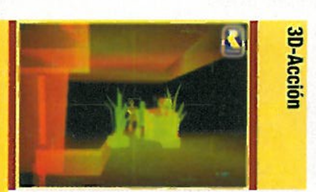
Título: . . . . .Shadow Man
Compañía: . . . . .Acclaim
Salida: . . . . .Noviembre 1999



Beat 'em Up

Los amigos alemanes de los Beat'em Up esperan ya inquietos su aparición.

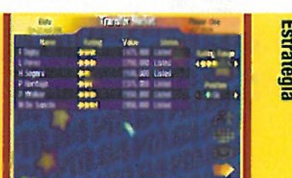
Título: . . . . . .Smash Brothers
Compañía: . . . . .Nintendo
Salida: . . . . .Diciembre 1999



3D-Acción

Florian está metido de lleno en la fiebre Perfect Dark y apenas puede esperar a la salida de este juego.

Título: . . . . .Perfect Dark
Compañía: . . . . .Rare
Salida: . . . . .Invierno 1999



Estrategia

Con Premier Manager se presentará prnto un manager de fútbol para el N64.

Título: . . . .Premier Manager
Compañía: . . . . .Gremlin
Salida: . . . . .Invierno 1999



Estrategia

Pese a tener un gráfico más bien flojo es una dura competencia para Command&Conquer.

Título: . . . . .StarCraft 64
Compañía: . . . . .Nintendo
Salida: . . . . .Finales 1999



Acción-Aventura

¿Todavía Lucas Arts no ha confirmado oficialmente la aparición? Pero ¿se publicará realmente?

Título: . . . . .Star Wars: Episodio 1
Compañía: . . . . . . .Nintendo/LucasArts
Salida: .2000



Carreras

Las carreras de Fórmula 1 tendrán lugar en septiembre.

Título: . . .Racing Simulation 2
Compañía: . . . . .Ubi Soft
Salida: 2000



Acción

En octubre podréis formar parte de las inquietantes aventuras de Rainbow Six.

Título: . . . . .Rainbow Six
Compañía: . . . . .Take 2
Salida: 2000



3D-Acción

Ya han aparecido las primeras voces críticas respecto a la calidad.

Título: . . . . .Superman
Compañía: . . . . .Titus
Salida: 2000



RPG

El Super Mario RPG se bautizó como Super Mario Aventura.

Título: .Super Mario Adventure
Compañía: . . . . .Nintendo
Release (J): 2000

LISTAS DE VENTAS

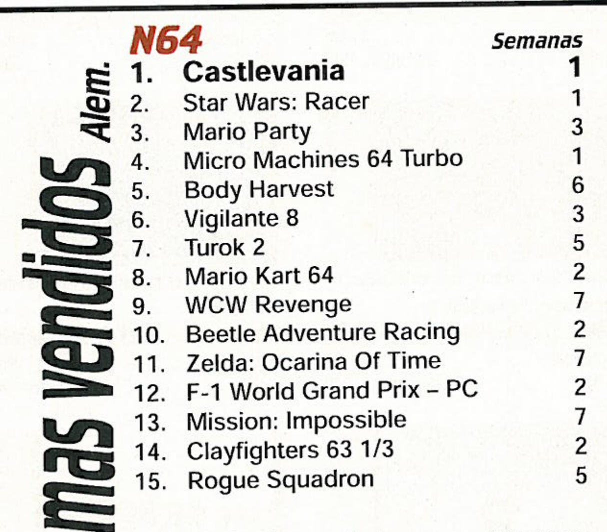


Los mas vendidos España

N64

		Semanas
1.	**Zelda: Ocarina Of Time**	**10**
2.	Turok 2	8
3.	Mission: Impossible	7
4.	Micro Machines 64	3
5.	Castlevania	7
6.	Banjo-Kazooie	11
7.	Clayfighters	8
8.	Mario Kart 64	3
9.	ISS 98	9
10.	F1- World Grand Prix	6
11.	Super Mario 64	26
12.	Gex 64	1
13.	Diddy Kong Racing	17
14.	Wave Race 64	13
15.	WWF Warzone	5

En la lista de los más vendidos de Nintendo, han remontado el MarioKart 64, F-1 World Grand Prix y Wave Race 64. La lista está encabezada por ZELDA con OCARINA OF TIME Y TUROK 2 por detras, dos auténticos merecedores del calificativo de "a prueba de bomba". Tendremos que tomar el pulso al mercado después de un mes de Enero lleno de novedades.



Los mas vendidos Alem.

N64

		Semanas
1.	**Castlevania**	**1**
2.	Star Wars: Racer	1
3.	Mario Party	3
4.	Micro Machines 64 Turbo	1
5.	Body Harvest	6
6.	Vigilante 8	3
7.	Turok 2	5
8.	Mario Kart 64	2
9.	WCW Revenge	7
10.	Beetle Adventure Racing	2
11.	Zelda: Ocarina Of Time	7
12.	F-1 World Grand Prix – PC	2
13.	Mission: Impossible	7
14.	Clayfighters 63 1/3	2
15.	Rogue Squadron	5

En realidad no hay grandes sorpresas: el Star Wars: Racer se presenta de forma impactante como una bomba y podría situarse en las listas de los próximos meses en una posición más alta. Castlevania luchará por el liderato y Micro Machines 64 Turbo llega a una considerable cuarta posición. Misión Imposible esta áquí de nuevo también. Sorprendentemente, también el curioso juego de tiroteo, Clayfighters 63 1/3.

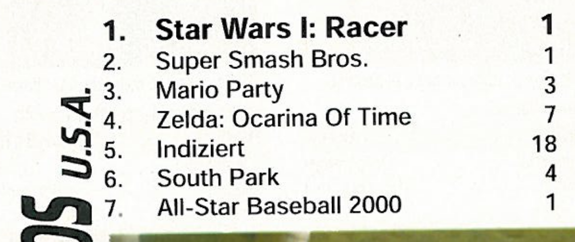
Los mas vendidos Japón

1.	**Pokemon Stadium 2**	**1**
2.	Pokemon Snap	3
3.	Smash Brothers	5
4.	Mario Party	6
5.	Zelda: Ocarina Of Time	7
6.	Pikachu Genki Dechu	6
7.	Pro Baseball 6	2



En Japón, los tres títulos actuales de Pokemon (Pokemon Stadium 2, Pokemon Snap y Pikachu Genki Dechu) son los más sonados. Smash Brothers, Zelda y Mario Party resultan ser muy vendidos y se procuran una tranquila situación en el mercado de la patria de Nintendo. Buenas perspectivas también para el continuador de N64 en el Proyecto Dolphin.

Los mas vendidos U.S.A.



1.	**Star Wars I: Racer**	**1**
2.	Super Smash Bros.	1
3.	Mario Party	3
4.	Zelda: Ocarina Of Time	7
5.	Indiziert	18
6.	South Park	4
7.	All-Star Baseball 2000	1



Star Wars I: Racer

¿A quién sorprende? El juego oficial del episodio 1 de Star Wars se aseguró un lugar principal con un comienzo relámpago, seguido del sorprendentemente fuerte Super Smash Bros. South Park se ha hecho con una buena posición y All Star Basseball 2000 también. Indiziert, el juego de Rare lleva ya presente 18 meses.

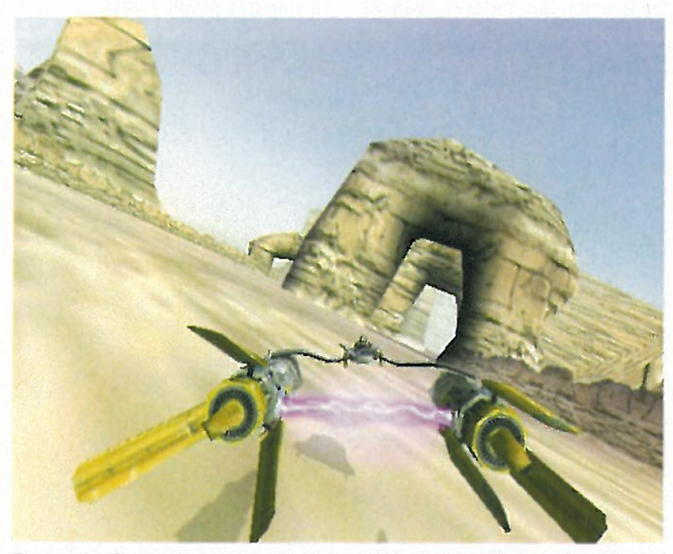


ELIGE TUS JUEGOS


Esta es la nueva consola Nintendo 64 mucho más llamativa que la anterior. Toda una pasada de colores para los aficionados.

¡Ha llegado el momento de pediros vuestra opinión¡. Queremos saber cuáles son los juegos de Nintendo que más os gustan. No hace falta que estén en venta todavía. Enviadnos simplemente una postal o una carta con las respuestas y anotad en él vuestros top 5. No os olvidéis, por favor, incluir detrás del nombre del juego el sistema entre paréntesis (N64, SN, GB). En las listas pueden estar mezclados los favoritos del momento. Esta sección la hacéis vosotros mismos, así que decidid cúales son vuestros títulos favoritos y mandadnos vuestras preferencias. Al ser éste el primer número y no tener cartas vuestras, la gente de la redacción ha votado cuáles son sus juegos favoritos y esto es lo que ha salido. Ya sabéis: sobre gustos no hay nada escrito.


Donkey Kong 64 es sin duda uno de los juegos más adictivos a los que hemos jugado en redacción.

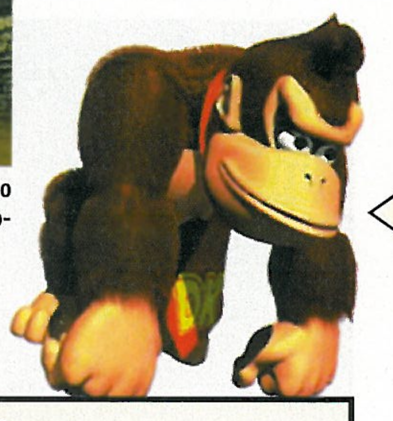

Racer se situa a la cabeza de los gustos de los aficionados. Nunca Stars Wars estuvo tan en forma como ahora.


Rayman 2 es uno de los mejores títulos que vamos a poder disfrutar en las próximas fechas con nuestra Nintendo.


Con Turok 2 todos hemos disfrutado. Las masacres a base de punta de pistola parece ser que nunca pasan de moda.


El terror que exhuma este título es muy apreciado por los videoadictos de todas las edades.


PRENSA TÉCNICA
C/ Alfonso Gómez, 42
Nave 1.1.2.
Madrid 28037 España





LOS MAS DESEADOS

1. **S.W.: Racer**
2. Donkey Kong 64
3. Zelda: The Ocarina of Time
4. Turok 2
5. Castlevania 2
6. Banjo-Tooie
7. Perfect Dark
8. Rayman 2
9. Mario Kart 64
10. Starcarft
11. Rainbow Six
12. Resident Evil 64
13. F-1 World Grand Prix
14. Diddy Kong Racing
15. Wave Race 64

Esta primera lista está compuesta por S.W.: Racer (cómo no) seguida de cerca por el nuevo juego del momento Donkey Kong 64 y Zelda. Después aparecen algunos títulos que seguro están esperando a que llegue su momento: Rayman 2, Starcraft o Resident Evil 64, si quieres saber algo más de ellos no tienes más que buscarlos en esta revista. Hasta la próxima.

Estrategia, 1 jugador, Nintendo

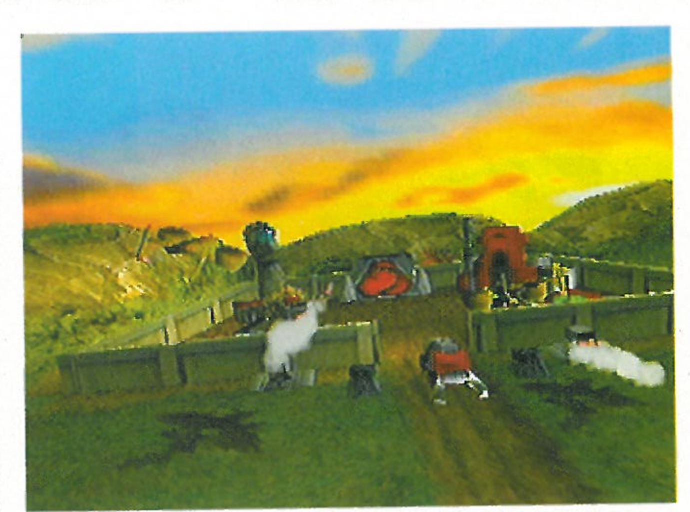
COMMAND & CONQUER

Antes de lo esperado, los ejércitos en lucha concentran sus tropas de alta tecnología en N64 para vencer en la última batalla. En busca de la gloria, el poder y la materia prima.

La base del conflicto está en el preciado mineral Tiberium, una materia prima tan venenosa como rica en energía, por la que se combatirá duramente debido a su enorme valor. La hermandad terrorista de NOD aspira al dominio del mundo, con ayuda de esta costosa materia prima. Para la defensa del mundo libre, la Iniciativa para la Defensa Global Democrática GDI se ha lanzado a la pelea.

Estrategas en el frente

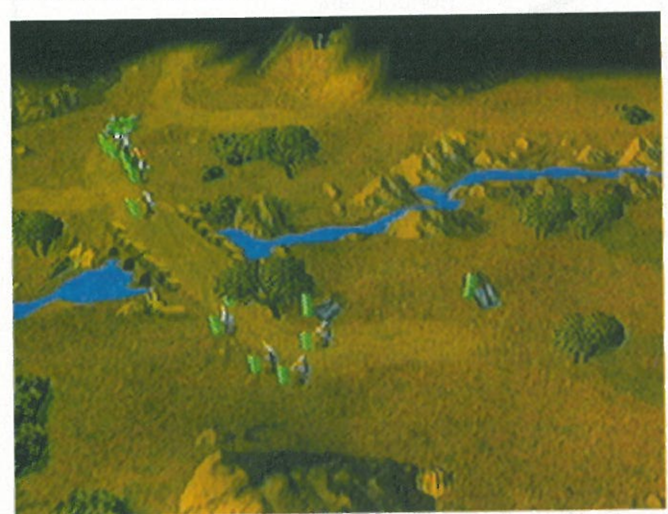
Comenzáis el juego con unas cuantas unidades y vuestra base móvil sin instalar todavía. Después, exploráis los alrededores para evitar el efecto sorpresa respecto a un posible ataque de las tropas enemigas. Os aseguráis una posición comenzáis a trazar planes de ataque. Con el GDI o con las tropas NOD, debéis tener el ojo puesto en la ampliación de la vuestras instalaciones para poder invertir dinero lo antes posible, sin descuidar en ningún momento la financiación de vuestros militares. En algunas misiones comenzaréis con ejércitos dados previamente y compuestos por tropas blindadas y a pie y se os encomendarán diferentes misiones. El arsenal de armas aumenta constantemente de misión a misión. Desde un simple tirador hasta los blindados y helicópteros, siempre tendréis a vuestra disposición los mejores avances tecnológicos para, al final conseguir un ejército completamente equipado. Mientras que los cuarteles son necesarios para el reclutamiento de nuevos soldados o para la obtención de materia prima, los centros de comunicación se encargan de facilitar una mejor visión general sobre el escenario de batalla. Quien se quede fijo en la ocupación de las bases enemigas y descuide la exploración en sí, tendrá que soportar graves ofensivas. Con todo eso, no son sólo decisivos los soldados para tener éxito en la batalla: con los ingenieros podéis por ejemplo robar tecnologías extranjeras y aprovecharos de ellas para vuestros propios fines.



Si después de una dura pelea acabáis con éxito una misión, seréis recompensados con una corta secuencia intermedia.



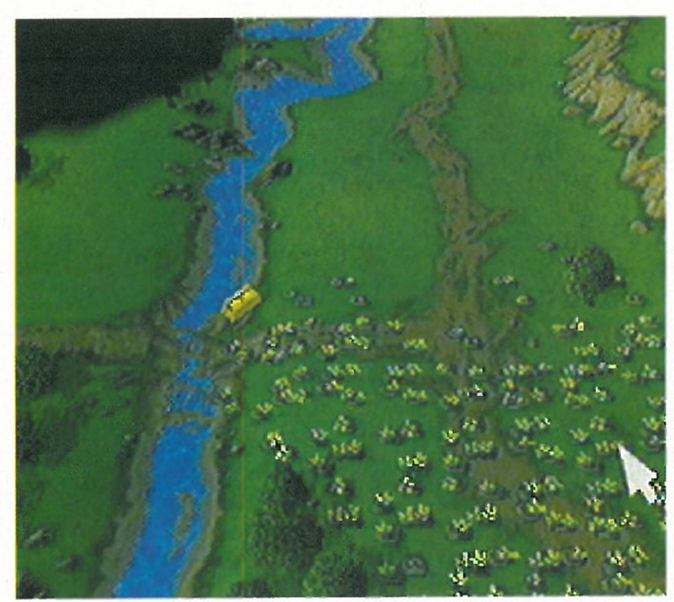
Podréis aprovecharos de la geografía del terreneno para realizar emboscadas y ataques estratégicos.



La construcción de una central eléctrica es importante para el montaje de la base, ya que después pueden ser montados los demás edificios.



Después de una intensa batalla, el terreno quedará devastado por los disparos y explosiones.



Los puentes en los niveles representan puntos estratégicamente importantes en los que la lucha resulta muy difícil.

A disposición de los estrategas más sesudos se ofrecen en cada bando dos misiones especiales en las que, por ejemplo, hay que hacer caer con un Mini-Rambo una instalación de una fábrica enemiga. Las misiones no se harán en ningún momento aburridas porque además de que en cada nueva pantalla, por lo general, podremos disponer de avances nuevos, tendremos que realizar las más variadas misiones. Sin embargo, no olvidemos que el objetivo más usual deberá ser destruir al enemigo (lo cual tampoco está nada mal).

El nivel gráfico nunca ha sido lo más destacado en este impresionante juego, sin embargo en esta plataforma el título va a las mil maravillas. La definición está muy conseguida y sin duda disfrutaremos de las explosiones y de las más brutales batallas.

La calidad de las pantallas es uno de los mejores apartados. Deberemos tener en cuenta la existencia de desfiladeros, puentes, ríos, montañas, campos de Tiberio. Debemos defender y atacar lo que consideremos más importante, y no nos debemos olvidar de reponer las tropas que defienden los puntos conflictivos. Un consejo importante: nunca os fiéis del enemigo. Os atacará por los sitios más impredecibles.

Todo dominado

Desde el punto de vista técnico, el clásico de la estrategia puede sorprender por la dirección y por representar unos campos de batalla en alta definición. Con el Pad del N64, se tienen las numerosas tropas bajo control en todo momento, de igual modo que en la versión para PC. Pueden unirse en una unidad varios vehículos y soldados para así transportarse con más velocidad. Con el disparador Z se llega pronto al menú de unidades de edificios para construir bases propias o para reclutar nuevos guerreros.

Debemos decir que este juego es un auténtico clásico en un género, la estrategia, donde la competencia es absolutamente bestial. No es fácil mantenerse cuando salen al mercado más y más títulos de juegos de estrategia, pero no esperéis a que realicen la conversión a N64 del último título, este juego cumplirá todas vuestras espectativas. La inteligencia artificil (IA) está programada de forma que os aseguro que os costará muchas horas de sudor y de machacar vuestro Game Pad para conseguir pasar sólo alguna de las misiones que nos ofrece este fantástico juego.

Las escenas introductorias dan mucha ambientación al juego y los mensajes durante la partida aportan mucha tensión, y por supuesto diversión. El número de unidades puede llegar a ser inmenso. Llegará un momento en el que no sabemos cuántas tropas tenemos y dónde están. Los puntos defender son muchos y los frentes abiertos pueden ser los que tu quieras. Sin embargo es fácil llegar a dominar el juego, incluso se nos avisará cuando haga falta construir una central eléctrica o cuando nos ataquen las tropas enemigas.

Gracias a los Rumble-Packs, percibiréis formalmente cuando uno de vuestros edificios quede reducido a cenizas. Los edificios construidos inicialmente con polígonos se insertan también en el escenario de guerra. Una ingeniosísima novedad es una posibilidad de la memoria modulada internamente con cuya ayuda se puede detener la misión en cualquier momento.



Unas columnas de acorazados te serán muy útiles para acabar con casi cualquier tipo de enemigo.

MI OPINIÓN

Ya que los auténticos estrategas se han quedado con las ganas hasta ahora del C&C, podrán seguramente soportar el hecho de que la mayor parte de la misión, se trata de los cometidos exactos de la primera versión para PC. Es cierto que las escenas intermedias y las instrucciones de la misión no llegan a una alta calidad. Sin embargo la buena solución de las unidades, la utilización de un menú-guía, los gráficos detallados y cuatro nuevas misiones especiales nos darán muchas horas de excitante juego, en las que todos los fans del género disfrutarán como es debido. Ya era hora de que este gran título entrara a formar parte del catálogo de juegos de nuestra N64.

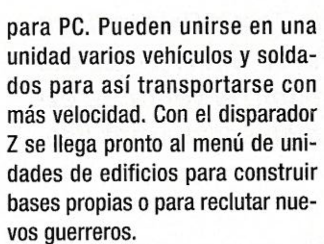
PRESCINDIBLE	PASABLE	CORRECTO	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE



Gracias a esta nueva versión, tendremos en nuestro N64 a la madre de todas las batallas.



Multitud de misiones, con diversos objetivos, probarán nuestra madera de estrategas.





VALORACIÓN

Título: ....**Command & Conquer**
Género: ....**Estrategia**
Jugadores: **1**
Grado de dificultad: ....**Medio**
Save Game: ....**Sí**
Niveles: ....**Más de 50 misiones**
Rumble-Pak: ....**Sí**
Expansion Pak...............................**Sí**
Controller Pak:...............................**Sí**
Fabricante: ....**Nintendo**
Desarrollado por:.............**Westwood**
Precio:.........................**Sin confirmar**
Soporte de datos: **Módulo 256 MBits**
Salida al mercado:.......**Diciembre'99**



Gráfico: **78%**
Sonido: **75%**
Adicción: **86%**

Valoración total: 85%

Opinión: El auténtico padre y fundador de todo un género no ha perdido en el N64 nada de su encanto, especialmente en cuanto a la óptica de alta resolución y a las excitantes y variadas misiones que harán pronto de los valientes fans del fontanero unos auténticos estrategas.



El entorno es, a su forma, interactivo en alto grado. Incluso las máquinas de coca-cola son a veces objeto de bromas.



Contra este contrincante, incluso un musculitos como Smasher tiene problemas. Los personajes son generalmente poco discretos.

Acción, 1-2 jugadores, Eidos

FIGHTING FORCE 64

De los autores de la serie Tomb-Raider llega el paquete de Fighting Force 64. A pesar del enorme éxito de Core Design, la venta de este juego del N64 es más bien escasa, por desgracia con razón.



Con *Fighting Force 64*, Core Design nos trae el género de las tres dimensiones y llena así un vacío en la oferta del software para el N64. La historia de fondo gira entorno al loco Dr. Dex Zeng, que ha previsto el hundimiento del mundo exactamente al finalizar el siglo. Como sus previsiones no se han cumplido, quiere ayudar a dar un salto adelante a su destino con los medios que tiene a su disposición. Una de sus colaboradoras puede reaccionar por suerte a tiempo, antes de que sea demasiado tarde.



Los movimientos especiales son de provecho en situaciones de tensión, aunque os cuestan algo de energía.

Una tropa con fuerza...

... se organizará para parar al Dr. Zeng. Hawk Manson, es nuestro infatigable heroe luchador y defensor de la justicia y hace todo por poder acompañar a la sexy Mace Daniels en la lucha contra el Dr. Zeng. El criminal Ben *Smasher* Jackson será tomado de la prisión



Muchos de las variados escenarios consisten simplemente en un pasillo o en una habitación grande.



Los efectos de las explosiones no se han conseguido mucho en la versión del N64.

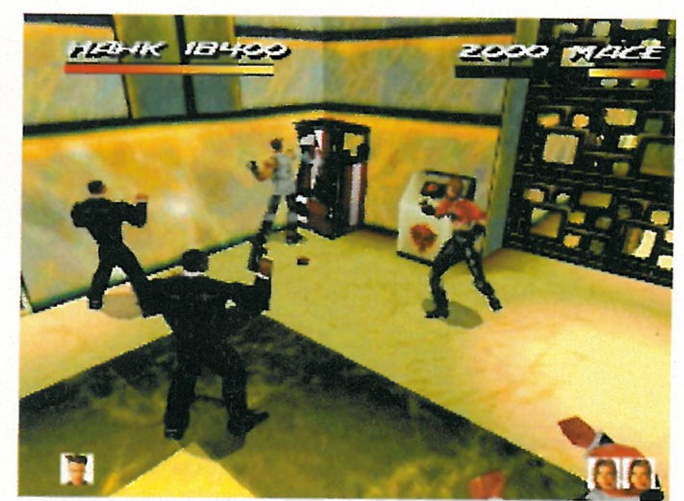


Antes de empezar el juego tenéis que elegir uno de entre los cuatro personajes.

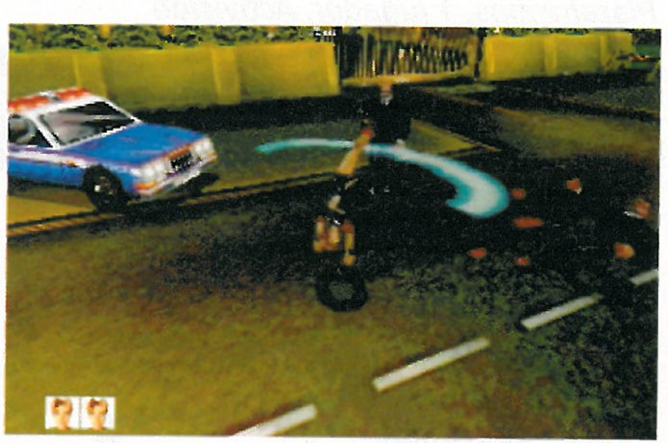
con este motivo. La hijastra del Dr Zeng de 17 años, Alana McKendrick, completa el cuarteto. Cada uno de los personajes del juego no domina, por desgracia, más que los simples puñetazos triples y las patadas dobles, no siendo posible hacer variaciones. Además de los ataques, en su mayoría sin éxito, podéis reaccionar con movimientos especiales y con la lucha cuerpo a cuerpo, que os pueden liberar de situaciones difíciles a cambio de un poco de la energía vital.

Las armas...

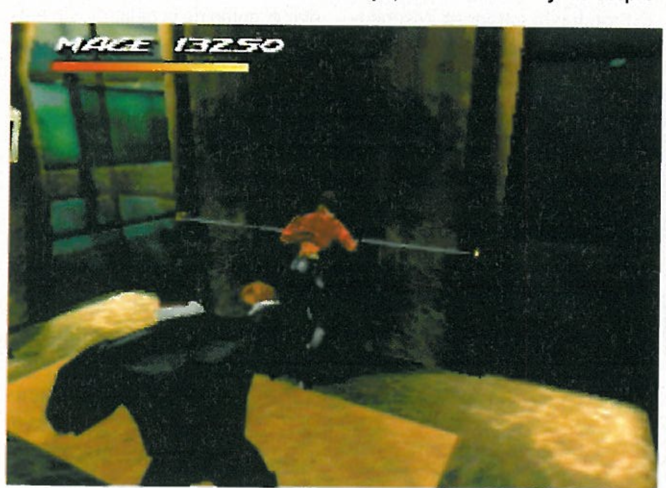
... se encuentran dentro de los niveles, repartidas por los distintos lugares. Además de pistolas, escopetas de tiro y similares podéis también utilizar como armas arrojadizas todos los elementos que os podáis imaginar y podéis tirar cajas o neumáticos a los enemigos. Pero no os asombréis mucho, pues como ya sabéis, tener este repertorio de armas en un juego de lucha es bastante normalito, y si a eso le sumamos que si cogemos alguna de estas armas, el repertorio de golpes es más reducido, pues nos sale como resultado un jueguito de lo más pachón. Con las armas podréis tener en jaque sin problemas a muchos enemigos, sin embargo no podréis hacer un *Combo* en la dirección del siguiente ataque después de cada golpe. Por desgracia, el diseño el nivel se limita a que acabáis con un puñado de enemigos y esperáis a la siguiente remesa. *Fighting Force 64* aburre muy rápidamente. Lo único que puede salvarte de no quedarte sobado mientra juegas, es la posibilidad de poder jugar con algún colega humano que te haga la partida más entretenida. Aquí, las variaciones y las sorpresas tienen escaso valor y a veces uno se encuentra con que sólo da golpes sin ganas con la única intención de pasar de nivel. El sonido tiene un pesado acompañamiento musical que no resulta acompañar al juego, no le da espectacularidad ni aporta nada de interes.



Los equipos se limitan a tareas simples. No hay auténticos movimientos en equipos de dos.



Las secuencias intermedias, como ésta con de los camiones, se presentan por medio del juego gráfico.



En Fighting Force, las armas se encuentran por todos los sitios. Aquí podéis arrancar el pasamanos que está delante de la pared.

El apartado gráfico, comparado con la versión del PlayStation, no merece demasiadas consideraciones, sin embargo os diremos que no está del todo mal. Bueno, a no ser que no nos fijemos de cerca en los personajes durante la partida. La definición de éstos es más bien pobre. Los efectos, aunque se nota cierta intención de agradar, son bastante poco espectaculares y no aportan nada nuevo al género de acción.
Podemos decir que se trata de un título menor, con poca originalidad y que no destaca en casi ningún apartado. Este título mantiene a duras penas la dignidad gracias a las posibilidades que ofrece nuestra Nintendo 64, ya que su capacidad para generar graficos y efectos está fuera de toda duda. Sin embargo, podemos tener un Porsche en nuestras manos, que si somos unos paquetes conduciendo, nos adelantarán hasta los camiones.
En conclusión: tenemos un juego pobre que si acaso sirve para algo, sirve para jugar un par de partidejas con los colegas, que tampoco está mal y además pasas el rato, ¿no?.

MI OPINIÓN

Siesta Force hubiera sido un nombre muy indicado para este juego. Aunque la idea en sí no es mala, no es divertido ni jugando uno sólo ni de dos en dos. Se debe en primer lugar a que el repertorio de golpes de nuestros personajes es extremadamente reducido y a que el diseño de los niveles no existe a penas. Fighting Force no ofrece apenas variaciones ni siquiera en las monótonas piezas de música. La prueba práctica en la redacción lo ha mostrado: a menos de que estéis realmente aburridos, podéis dejar el juego en una esquina.

PRESCINDIBLE	PASABLE	CORRECTO	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE

VALORACIÓN

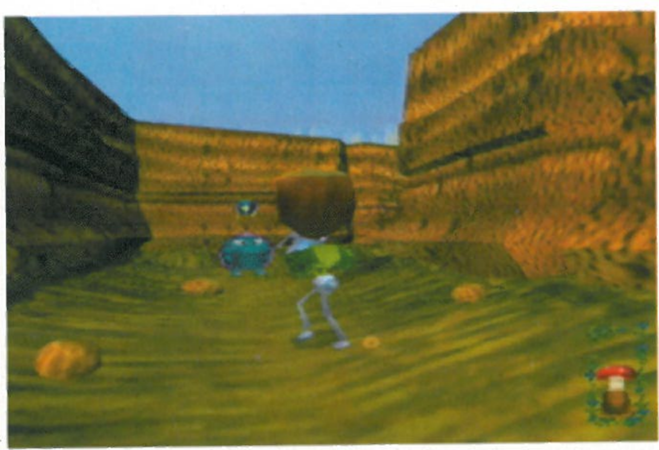
Título: Fighting Force 64
Género: Acción
Jugadores: 1-2
Grado de dificultad: Regulable
Niveles: 25
Save Game: Sí
Rumble-Pak: Sí
Paquete de expansión: No
Fabricante: Crave
Salida al mercado: A la venta
Importado de : USA



Gráfico: 73%
Sonido: 40%
Adicción: 51%
Valoración total: 62%
IMPORT



En la lucha contra estos insectos solamente os queda un número limitado de bayas -no balas-. Así que tendréis que ajustar vuestra puntería.



Las hormigas transportan los granos a un lugar cualquiera para poder servirse de ellos luego como plataforma.

Plataformas, 1 jugador, Activision

A BUG'S LIFE

La película de cine sobre la valiente hormiga Flik aparece con el título "Bichos" nos gustó a todos. Ahora podremos disfrutar de sus aventuras en nuestra Nintendo 64 y divertirnos con el mundo de insectos que nos rodea.

Las laboriosas hormigas, alrededor de la hormiga reina y de su hermana Atta, trabajan el año entero para poder conseguir alimentos suficientes como para pasar el largo invierno. Curiosamente, los hambrientos saltamontes bajo la dirección del despiadado Hopper piden todos los años su parte de las reservas de alimentos conseguidas duramente por las hormigas durante todo el verano. El astuto Flik se ha cansado de las represalias de la banda y se pone en camino hacia la isla de las hormigas en un territorio hasta entonces desconocido, en busca de ayuda para sus compañeros. Vosotros acompañaréis a los pequeños protagonistas en el difícil camino a través de un mundo en 3D donde encontraréis grandes amigos y enemigos entre los insectos. Las hormigas, amantes de la aventura deberán pasar un montón de situaciones peligrosas para poder sobrevivir en las inesperadas situaciones.

Tendremos que pasar por un montón de aventuras para poder llegar a un final feliz y conseguir acabar con el invasor. Se ha intentado seguir el guión de la película, sin embargo nosotros tendremos que sufrir un poco más frente a la pantalla de nuestra N64.

Innovación en la vida de las hormigas

Nuestra perspectiva del mundo será como la de nuestra pequeña amiga. Los grandes obstáculos sólo pueden superarse con un impresionante

MI OPINIÓN

Aquí se demuestra que la licencia de una buena película no es sinónimo de un buen juego. Este título carece de verdaderas novedades. y el nivel de juego generalmente sencillo. Por otra parte podremos enfrentarnos con una gran multitud de insectos. En comparación con juegos similares como Banjo-Kazzoie o Super Mario 64, A Bug's Life se muestra pobre. Como juego es gráficamente simple, con algunas escenas lineales y poco espectaculares. Por sus divertidos personajes y los variados niveles seguro que mantendrán entretenidos a los más jugones de la casa. En conclusión no es un gran juego técnicamente hablando, sin embargo quién puede resistirse al personal encanto de las hormigas.

PRESCINDIBLE	PASABLE	CORRECTO	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE



Bienvenidos a un nuevo mundo

LEGEND OF ZELDA: MASK OF MUJULA

Todavía tendremos que esperar bastante, pero ya está en camino. Vamos a ofreceros un avance de lo que será la nueva entrega de una de las series más famosas que han aparecido en las consolas de Nintendo.

El argumento de la nueva secuela se desarrolla pocos meses después de la aventura conocida como Ocarina of Time. Cuando ya la paz ha sido restaurada en Hyrule. Un día, Link se encuentra en el bosque a un hombre enmascarado llamado Stalkid. Que dice que Epona le ha enviado a por él. Y rápidamente desaparece a través de una puerta que da acceso a un extraño mundo. Link le sigue y descubre un nuevo mundo a través de la puerta. Un mundo extraño pero que sin embargo tiene algo familiar.

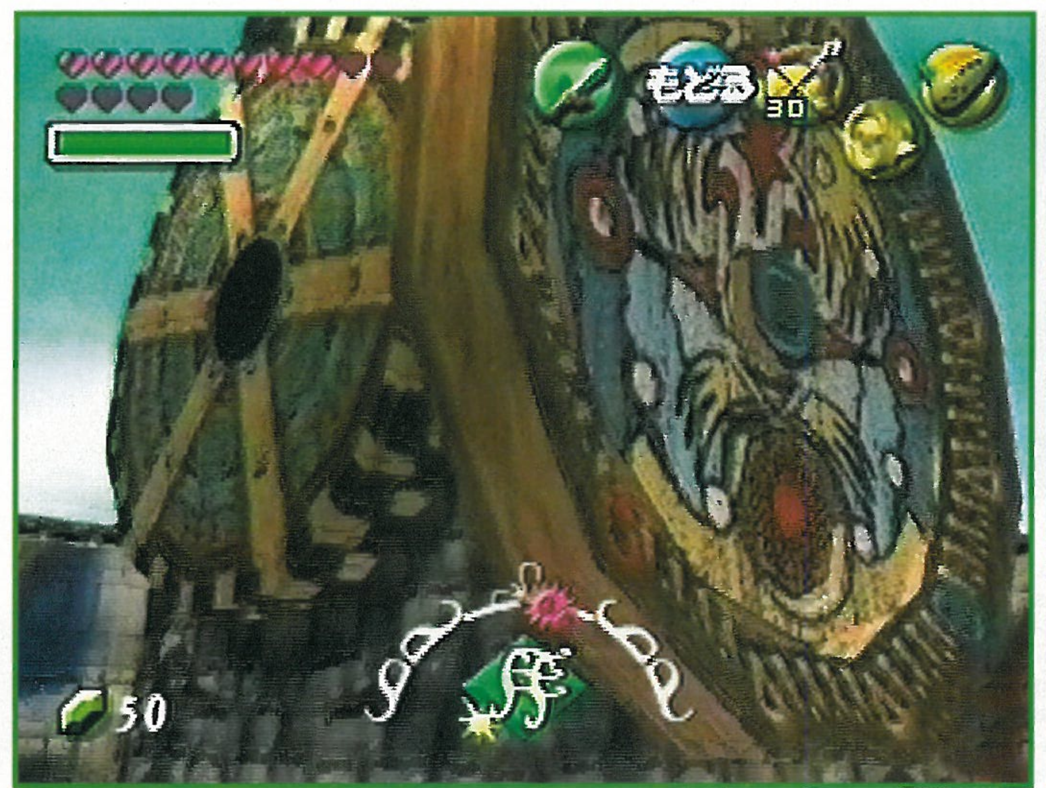


Lo primero que llama la atención del nuevo mundo a Link es una gran luna en el cielo. Según los habitantes del extraño mundo, la luna está cayendo sobre la tierra desde hace unos pocos días. Una vez puesto en antecedentes Link se embarca en una misión para evitar que la luna termine cayendo sobre este mundo provocando su destrucción.

Mask of Mujula se jugará exactamente como el anterior Zelda. Sin embargo, esta vez la parte inferior de la pantalla será alguna especie de indicador. Desgraciadamente Nintendo todavía no ha revelado como será ni como influirá en el juego.

Juzgando por el argumento, pensamos que podría estar relacionado con la medición del tiempo. Respalda esta teoría un reciente comentario de Shigeru Miyamoto revelando que el juego discurrirá en tiempo real y que éste pasará como si de la vida real se tratara. Esencialmente el mundo será destruido si juegas demasiado despacio. Las máscaras jugarán

Legend of Zelda: Mask of Mujula es, sin duda, el juego más esperado por todos los Nintendo-adictos. Sin embargo, todavía tendremos que esperar hasta que este título llege a España.





















Vamos a descubrir multitud de escenarios con sorpresas inesperadas. Debemos estar atentos en todo momento y no dejarnos sorprender. Con Zelda viviremos de nuevo incontables aventuras.

también un papel importante en el juego. No solamente serán corrientes en el entorno, sino que además seremos capaces de usar varias máscaras a la vez. Cuando Link se ponga unas máscaras específicas será capaz de transformarse en otros personajes. Este proceso no sólo afectará a su apariencia sino también a sus habilidades. Como ejemplo, cuando Link se ponga la máscara de Goron se transformará en una bola capaz de rodar cuesta abajo. Si se pone la máscara de Zola, mejorará su capacidad natatoria de forma espectacular. Igualmente a lo largo de todo el juego Link tendrá que utilizar diferentes máscaras para resolver puzzles. Según Miyamoto, Mask of Mujula requerirá el Expansion Pak para jugar. Con esta expansión la Nintendo 64 es capaz de desplegar más enemigos, con mejor inteligencia artificial y más efectos especiales avanzados, lo cual repercute directamente en el resultado final del juego.

Parece que mientras que Ocarina of Time era un título de aventuras más tradicional MOM parece incorporar temas fantásticos procedentes del extraño mundo

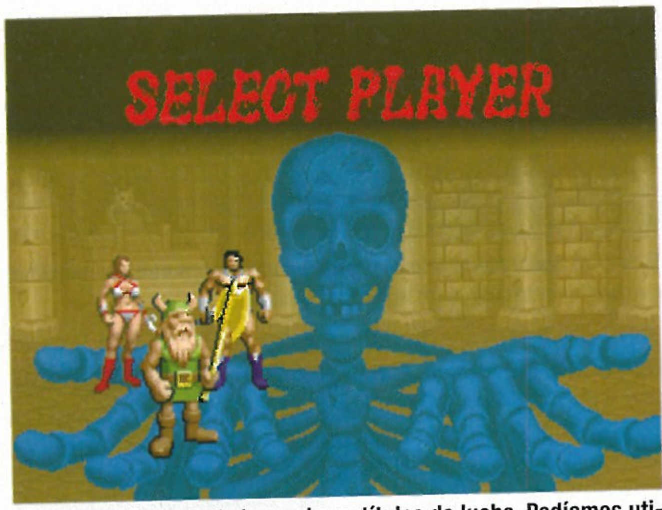


en el que Link se ha introducido. Los extraños personajes con los que se cruzará, los sombríos escenarios, la posibilidad de transformarse incluso en una criatura voladora para merodear cerca de flores escupidoras, son un ejemplo de que este título se aparta del tradicional Ocarina of Time.

Por ahora hay una demo con 3 escenarios: Speed tour, Dungeon tour y el Battle tour. El Speed tour tiene cuatro secciones: una carrera con Zora, una carrera con Goron, una carrera con Epona, y un área de caza con Epona. El Dungeon tour tiene un área de jungla, un territorio nevado y una ciudad de locos o de nueces, según traduzcamos nuts city. El Battle tour tiene la batalla con uno de los jefes de nivel y un campo de batalla. Y por lo que muestran estas versiones tempranas del juego estamos seguros de que superará con creces a su antecesor. El nuevo Zelda parece mucho más visual que su predecesor. Hay nuevos efectos, por ejemplo, cuando entras por primera vez en el agua como Zora hay unos efectos de trasparencias realmente buenos, tales que parece agua de verdad. Definitivamente parece un juego completamente diferente del clásico Zelda 64.

Una de las secciones más divertidas es la carrera con Goron. En la que corres en una bola muy similar al Sonic de Hedgehog. Otro de los niveles de la demo en la carrera con Epona contra Mario y Luigi. Tienes que golpear a tus oponentes mientras tratas de esquivar árboles y saltar sobre diferentes trampas y obstáculos. En el nivel dungeon, los efectos de acoplamiento de las máscaras son lo más impresionante que se ha visto en un videojuego. Es algo parecido a cuando Jim Carrey se ponía la máscara en la película del mismo nombre. La máscara llega a parecer una extensión del personaje. Será interesante ver como se acopla todo esto.

El juego está previsto que aparezca en marzo en Japón y no hay información sobre la fecha de su llegada a Estados Unidos.



Golden Axe fue uno de los mejores títulos de lucha. Podíamos utilizar hasta 4 personajes.



Había poderes mágicos, diferentes golpes, podíamos utilizar dragones. Una pasada, VAMOS.

Nuestro pasado más reciente

AQUELLOS SALONES RECREATIVOS

Sumergidos ya en el año 2000 nos encontramos en el mundo de los videojuegos con procesadores cada vez más potentes. El mundo del software lúdico ha cambiado para siempre pero nosotros queremos dedicarle un último homenaje_ Dedicado a las viejas glorias del vicio.



No queremos despedirnos del todo del pasado milenio sin recordar los inicios de lo que es ahora el software lúdico más en forma de toda la historia. Manejándose unas cifras por juego de más 400 millones sin contar con las campañas de publicidad, con la publicación de más de 2000 títulos de juegos por año y la nueva explosión de las casas de software en nuestro país: Dinamic, Pyro Studios, Hammer Tecnologies... el equipo de redacción de esta revista conoce bien la velocidad a la que se mueve el mundo del videojuego en nuestro país. Presentaciones de juegos casi a diario, estimaciones de salidas de más de 20 juegos al mes por cada compañía, campañas de marketing de última generación, fiestas y más fiestas, todo un infierno como podéis comprobar.

Los inicios

El mundo del videojuego actual tiene un reflejo casi exacto en las máquinas recreativas de hace 20 años y si no os lo creéis pensamos demostrároslo. El ambiente de los salones recreativos era una historia aparte. La gente jugaba y se acababa las máquinas, buscaba los trucos, se fijaba en cómo lo hacían otros para aprovechar sus conocimientos, molestaban a propósito a los jugadores para que les mataran lo antes posible y poder jugar ellos... la diversión estaba asegurada.

Para comenzar empezaremos hablando de un juego que apenas recordamos, no porque no lo hayamos vivido, sino porque por aquel entonces éramos tan bajitos que nuestras cabezas no llegaban a la pantalla de la máquina recreativa que estaba en nuestro barrio. Se trata de *Gunfight* un juego basado en dos pistoleros, uno frente a otro, que debían, cómo no, acabar con el contrincante. Era la mejor máquina de los recreativos, no por sus gráficos, como podéis ver en las imágenes, sino por que con la máquina podíamos manejar dos primitivos joysticks que desgraciadamente no hemos vuelto a ver desde entonces. Era un juego primitivo que tenía como argumento esquivar los disparos del adversario, protegerse con los decorados y procurar que no se te acabasen las balas ¿¡A alguien no le llama poderosamente la atención esta definición!? Hablamos de que, por ejemplo, el *Quake III Arena* va básicamente de eso. De esquivar, de matar, de aprovechar el terreno, de conseguir munición... ya, ya sabe-



Con 1942 el género arcade se situó durante muchos años a la cabeza de los títulos más jugados en los salones recreativos.

mos que no tiene una leche que ver un juego con otro pero la verdad es que van de lo mismo. Lo que pasa es que tenéis que daros cuenta de que *Quake III* o Turok: Rage of War, pertenecen únicamente a un tipo de juego, un tipo de juego ya inventado, como la estrategia, como los juegos de azar, como los deportes...inventado desde hace más de 20 años. El género se llama arcade y yo lo conocí hace 20 años. Antes, simplemente, no existía. Y tengo que deciros algo, que si este género funcionó entonces fue por las mismas razones por las que funciona ahora. Acción, velocidad, instinto asesino, competición, imaginación... todo lo que hace que un juego actual triunfe.

La velocidad

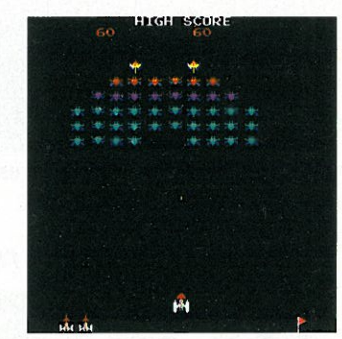
Pero creo que hemos empezado muy atrás, siguiendo adelante, otro juego que supuso un auténtico bombazo, era un juego de F1, ya veis, la F1 de hace años. Era el primer juego que venía con un volante y la verdad es que era muy difícil jugar debido a la gran cantidad de gente que rodeaba la máquina. Pero no os creáis que la gente duraba mucho, no era así, lo cierto es que quien duraba jugando más de 60 segundos hacía record. ¿Os imagináis?. Era cuestión de segundos, el volante era totalmente cutre, los gráficos daban casi pena, un fallo y habías perdido tus cinco durazos... pero era F1. Fue uno de los primeros juegos deportivos que salió a la luz. Luego vendría el fútbol, el tenis, el basket, la lucha, pero el primero fue la F1. Curiosamente un género que no ha dejado de dar títulos año tras año, desde F1 Grand Prix, aquella joya lúdica, hasta Formula 99 y dentro de poco Formula 2000, ¿cómo no? La velocidad siempre ha dominado al público masculino que era el que preferentemente llenaba las salas recreativas. La velocidad y sólo la velocidad es la excusa para publicar más de 300 títulos al año dedicados a las carreras de coches. Velocidad sobre coches de Rally, sobre lanchas, sobre cualquier tipo de moto, sobre vehículos imposibles e incluso sobre patines (*TrickStlye).* Los reflejos puestos a prueba, la lucha contra el crono, apurar la frenada, soltar gas, la trazada perfecta, dejarse las ruedas... todo eso que podemos hacer frente a una pantalla y que en la vida real resulta tan "políticamente incorrecto". El primer juego de F1, tenía multitud de incorrecciones que se fueron perfeccionando título a título. Desde el fiel reflejo del Casino en la pista de Monaco, hasta notar como se desgastan las ruedas con el paso de las vueltas, ningún detalle se escapa a los programadores. Todo un lujo.

Por entonces el mundo recreativo estaba cruzando su primer boom y los salones de juego se llenaban como los bares del antiguo oeste de todo tipo de gente. Viejos de más de 18 años, chavales que salían de la misa del domingo, equipos enteros de fútbol, gente de todas las razas, carteristas, buscavidas... casi como ahora. Poco a poco iban saliendo máquinas nuevas que sustituían a las más "antiguas" y la gente aprendía rápidamente a cogerles el "tranquillo". Máquina terminada, máquina obsoleta. A por la siguiente. Por el año 83 más o menos predominaban los arcades masacramarcianos con títuos como *Phoenix*, *Galaxian* o *Space Invaders.* Todo un desafío a los reflejos. En deportes triunfaban las máquinas que tenían o volantes, o manillares de moto o aquellas que tenían algo a lo que golpear. Tenemos que decir que con *Afterburner*, aquella máquina que simulaba el interior de un F-14, se alcanzó el punto más álgido del género de la simulación. Otros títulos como *Enduro Racer*, *Spy Hunter* o *Out Run* nunca los olvidaremos.





El Enduro Racer fue la primera máquina que incorporaba un manillar que podía levantarse para hacer un caballito.

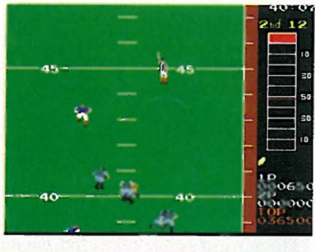
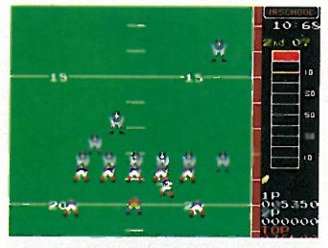


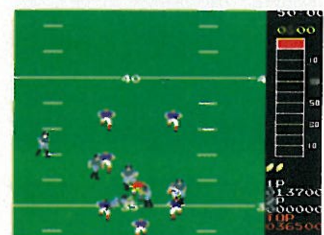
Quien no recuerde el Galaxian que deje de leer este artículo porque estamos seguros de que no le interesará.



Con Top Secret incluso se nos daba la oportunidad de utilizar un gancho con el que subir por las plataformas. Toda una novedad.





Con Yard vivimos uno de los primeros simuladores de Fútbol Americano. Era tan divertido y jugable como cualquier título actual.



El Cabal supuso todo un avance en la jugabilidad. La utilización de bombas, saltos y una diana lo hacián único.

La imaginación

Pero volvamos al tema que nos ocupa. Estábamos intentando probar que los juegos de ahora se deben casi en su totalidad a los de aquellas épocas. Y es que durante casi 10 años no hubo apenas evolución en el hardware pero si en las mentes de los programadores. Cada vez se incorporaban nuevos aspectos a un juego, y esto se iba notando título a título. Algunos juegos triunfaban como *Cabal, Top Secret* o *Black Dragon*, con su innovador sistema de juego, y otros títulos simplemente no tenían éxito y como resultado no se jugaban. La verdad es que estaba tan ocupado jugando a los buenos que no me acuerdo ni de su nombre. En *Cabal* apareció por primera vez una diana que se podía dirigir por cualquier sitio de la pantalla a la vez que un hombre en 2D en tercera persona esquivaba las balas de los adversarios -¡todo un antecesor de *Quake*! Podía moverse sólo a la izquierda y a la derecha, saltar, tirar bombas y los enemigos se acercaban desde el fondo de la pantalla y desde los lados. Incluso se podía jugar a dos jugadores lo mejor. Después, cómo no, vino la continuación basado en el Oeste, otro aspecto que ha sido imitado desde entonces: "si un producto funciona...¡imítalo!"

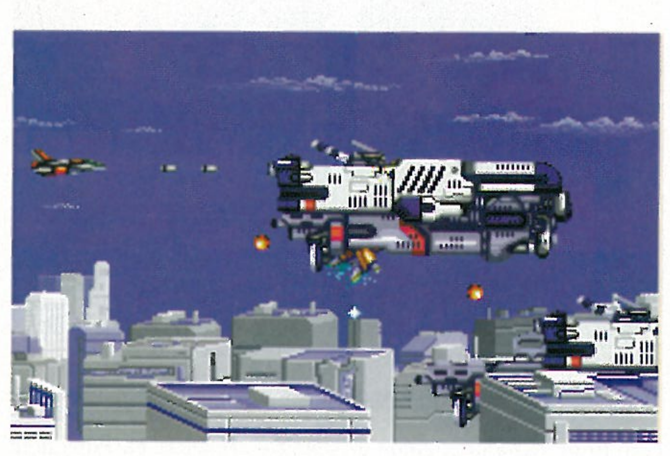
Imaginación es lo que se echa de menos en el software actual. Títulos super originales como *Warcraft* o *Warcraft 2*, por no hablar de el anterior *Dune 2*, pudieramos decir que han sido imitados hasta la saciedad y un poco más, pero en este caso particular no es así, sino que son los creadores un género, un género nuevo en los 90: la estrategia, al igual de *Wolfenstein* o *Doom* con su acción en 3D. Es de lo poco original que se han inventado los programadores de los 90. Por lo demás no paran de sacar segundas y terceras y cuartas partes de pseudoéxitos en vez de arriesgarse con nuevas apuestas que enriquezcan el mundo del videojuego, ¿quién no conoce ya a la pesada de Lara? En aquellos tiempos se inventaron aspectos en la jugabilidad que iban desde los simples saltos, algo nuevo, hasta diferentes tipos de armas para un sólo juego, posibilidad de montar en vehículos, comprar objetos, interactuar con los decorados, poderes especiales, movimientos secretos, etc.

Juegos de moda

La moda también ha estado presente en los salones recreativos. Se han llevado los masacramarcianos, los arcades de plataformas como *Bomb Jack*, los juegos de motos como *Super Bike*, los juegos de cochecitos, los juegos basados en las guerras mundiales, juegos futuristas, juegos de naves, juegos de fútbol como *World Cup*, un histórico, juegos de inteligencia como *Tetris*, juegos con accesorios como volantes y pistolas, etc.

La imaginación sobre los juegos siempre estuvo en los programadores de los inicios, lo único que pasaba era que imaginaban en 2D dado que el Hardware no iba a la velocidad actual, y de ese modo alcanzaron casi la perfección en su género. Títulos como *Last Duel, Altered Beast, Dragon Ninja, Arkanoid, Tetris, R-Type* o el mismo *Bag-man* derrochaban imaginación. Los argumentos de las películas también fueron llevados a las máquinas recreativas como *Willow, Robocop*. El cine y el software lúdico siempre han ido de la mano. Actuales títulos como los de Star Trek o Star Wars son publicados como juegos de ordenador casi cada mes.

Mención aparte merecen juegos como *Operation Wolf* que incorporaban ya en los "últimos tiempos" armas de combate que funcionaban disparando contra una pantalla. Aquel primer título era tan bueno como el actual *House of Dead 2* que le supera tanto en argumento como en calidad gráfica, pero imaginaos un título parecido hace ya 15 años. Fue una auténtica sorpresa. Hasta enton-



Airborne es un ejemplo perfecto de los juegos durante la década de los 80; naves, naves y más naves.





Cuando apareció World Cup 90 el género de los simuladores de fútbol ya estaba completamente desarrollado.

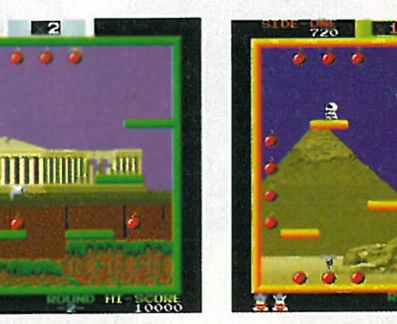
ces sólo habíamos visto unos joysticks tipo para todas las máquinas, manejables, eso sí, pero que no fueron sustituidos salvo raras excepciones. Una de ellas para un juego que incorporaba además de movimiento en 4 direcciones, un rotor incorporado en el joystick de forma que podías darle vueltas para que el personaje que se veía desde arriba, pudiera apuntar donde quisiera. El hardware era una apuesta más arriesgada así que entendemos porqué no hubo grandes cambios. En los últimos tiempos y casi por casualidad hemos descubierto un nuevo método para manejar los arcades 3D: ratón y teclado a la vez. Es un método un tanto impreciso pero la libertad de movimientos que obtenemos a cambio no tiene precio.



El futuro

Las máquinas recreativas, mal que le pese a los dueños de los salones ha muerto para el público mayoritario. Ahora el marketing se centra en juegos de gran derroche en medios, pistolas, carrocerías de F1, motos a tamaño real, aumentando considerablemente el precio de la partida. El mundo del Pc y sobre todo de las consolas ha suprimido la competencia salvo raras excepciones. Sin embargo aún veo a mi colega Raúl de vez en cuando jugando a algún simulador de fútbol o de carreras y recordamos cuando nos acabábamos la máquina de *Prehistoric Isle* y la de *Last Duel* y la de *Cabal* y la de... hace ya mucho tiempo. Los viejos rockeros quizá nunca mueran pero las viejas glorias del vicio os aseguro que todavía pululan por los pocos recreativos que quedan en pie. Aun en el año 2000 la gente se resiste a quedarse en casa para jugar solitariamente a su juego favorito y busca alternativas, que o mucho me equivoco o van dirigidas al juego en red en ciber-cafés, diversas salas o en la propia casa a través de Internet. Y es que no hay nada como jugar con o contra un oponente humano: la inteligencia, la habilidad, la capacidad de anticipación, el instinto asesino...esto lo sabía bien el programador de *Gunfight* hace ya 20 años.





Bomjack fue un descubrimiento. Saltar, mantenerse en el aire, esquivar enemigos. Su éxito fue enorme. Incluso ahora mucha gente lo recuerda sin dificultad.









Aero Fighter mantenía el modo de juego en el que un toque significaba la muerte. Nada de barras de energía que se reducen con cada impacto. Eso es sólo para los débiles.



Este título tiene una legión de admiradores. Las partidas más largas contra todo tipo de seres mitológicos. Horas y horas de diversión.

salto, mediante el llamado *butt bounce*. Es un salto espectacular que sólo se puede dar cuando estamos en el mundo de *Bichos*. Y es que en este mundo se pueden hacer muchas más cosas que en el mundo que se desarrolla un metro y medio por encima.

Para poder neutralizar a enemigos como las peleonas avispas, las astutas arañas o las malvadas cucarachas desde una distancia de seguridad, encontraréis fantásticos proyectiles que están a nuestra disposición con un sistema automático de búsqueda del objetivo. Hay que ponerles las cosas difíciles a nuestros enemigos. Las ágiles hormigas se deslizan por entre bosques de mundos extraños o se cuelgan al estilo Tarzán de la hierba. Deberéis poner especial atención a los tubérculos porque pueden servir de plataformas de salto hacia territorios antes inaccesibles. Si habéis acumulado ya suficientes semillas de cereales de las que están dispersas por el nivel, podéis cambiar de función y conseguir extras adicionales como, por ejemplo, ser indestructible por momentos.

Apartado gráfico

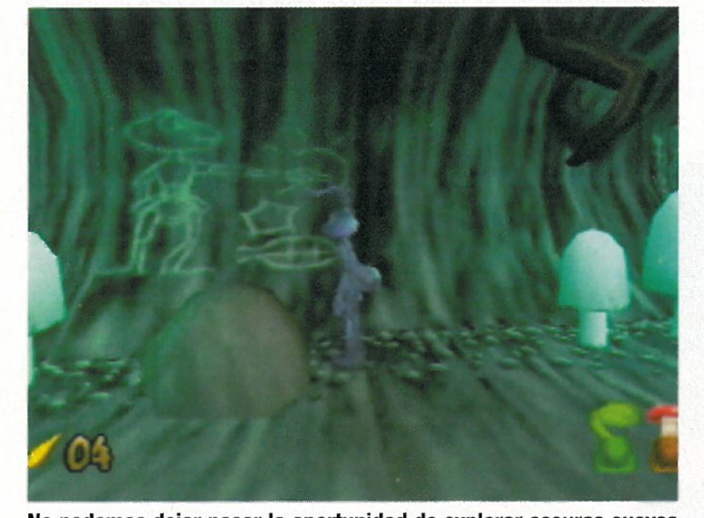
El gráfico no está muy definido por lo que a veces puede decepcionarnos un poco, sobre todo si estamos acostumbrados a las deslumbrantes novedades de los juegos de última generación. Sin embargo podemos decir que el detalle gráfico no es lo que más llama la atención de este juego. Los chicos de Activision que lo que sí han pretendido era hacer un juego divertido que se basara en la película y que nos diera muchas horas de diversión. ¿No es eso lo que todos queremos al fin y al cabo? Os aseguramos que se pueden pasar unos buenos momentos dirigiendo a nuestra pequeña amiga por los mundos del suelo, sorprendiéndonos de vez en cuando con toda la vida que se mueve por ahí debajo.

El sonido está muy conseguido debido al doblaje por los actores originales. Es un punto a favor del juego que hace que nuestra partida sea mucho más parecida a la película.

Entre los puntos negativos se encuentran las distintas perspectivas de la cámara que, aunque son muy originales, nos producen a veces cierta sensación de desorientación. Pero quizás eso sea porque no estamos acostumbrados a ser tan bajitos. Desde el juego veremos el mundo como si viviéramos en la suela de nuestro zapato, y eso sí que desorienta un poco.



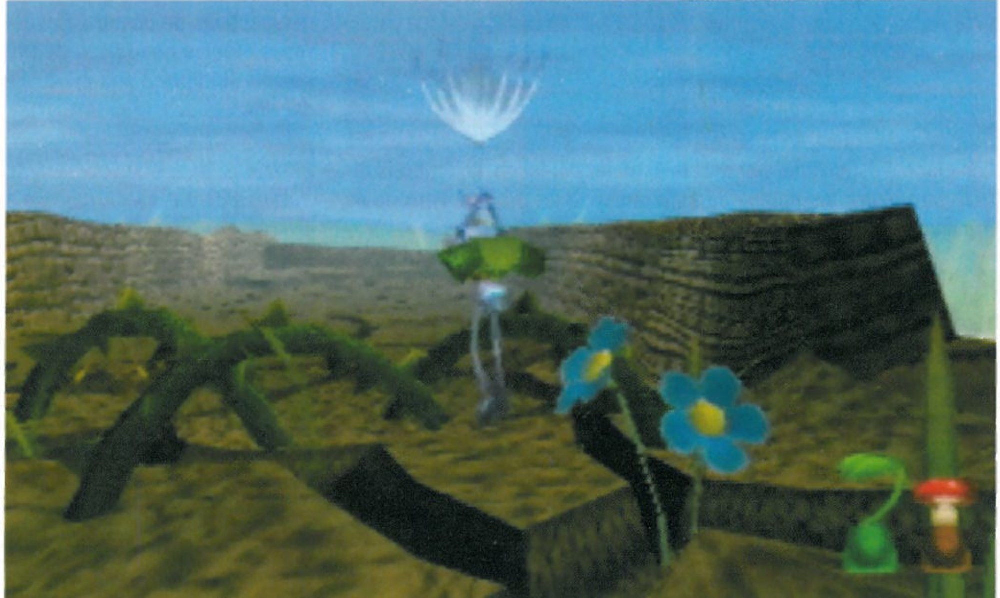
La avispa ya ha puesto su punto de mira en el insecto y está lista para atacarlo. ¿Vamos a dejar que eso ocurra?

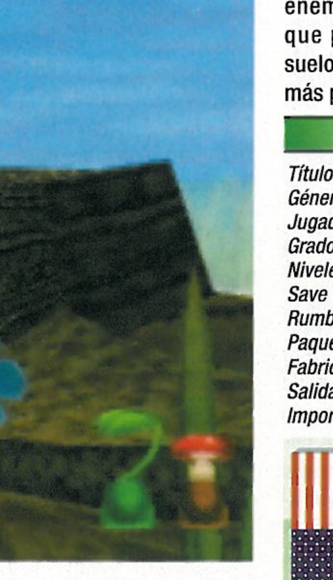


No podemos dejar pasar la oportunidad de explorar oscuras cuevas que seguro nos darán más que una sorpresa.

Conclusión

El juego puede no gustar a los más exigentes de la N64 que quieren siempre juegos con gráficos perfectos y gran calidad de sonido –me apunto a eso –. Sin embargo este es un título sin pretensiones, más dirigido a los fans de la película que quieran pásarselo bien jugando unas partidas con Flik. Como positivo de este título podemos destacar sin duda que te lo puedes pasar en grande explorando el bosque en busca de nuevas aventuras y recorriendo los más oscuros y peligrosos parajes. Además podremos defendernos de nuestros peores enemigos, lanzándoles todo lo que podamos encontrar en el suelo. Acción y originalidad. Que más podemos pedir.





A Bug's Life nos lleva directamente al mundo de "Bichos", la película.

VALORACIÓN

Título: **A Bug's Life**
Género: **Plataformas**
Jugadores: **1**
Grado de dificultad: **Fácil**
Niveles: **15**
Save Game: **Sí**
Rumble-Pak: **Sí**
Paquete de expansión: **No**
Fabricante: **Activision**
Salida al mercado: **Enero 2000**
Importado de : **USA**





Gráfico: 70%
Sonido: 68%
Adicción: 73%
Valoración total: 71%

Acción, 1-4 jugadores, Nintendo

POKEMON STADIUM 2

Quien sufra ya de Pokemania, puede disfrutar de este juego con multitud de monstruos en 3D.

En *Pokemon Stadium 2*, los personajes luchan en numerosos escenarios, visitan campos de entrenamiento y luchan en minijuegos. La diversión está asegurada y la variedad de personajes no permitirán que nos aburramos. Pero atención: el paquete de 64GB sólo acepta cartuchos de Game Boy japoneses.
Gracias a la gran variedad de personajes podéis elegir vuestros favoritos entre los 151 Pokemon y sacarlos al escenario. En el menú podéis decidir qué ataque va a realizar vuestro monstruo. El interfaz de manejo es simple y mediante barras de colores que nos sirven de indicadores podremos conocer en todo momento el estado de la partida. El gráfico de *Pokemon Stadium 2* está muy conseguido: nuestras criaturas están perfectamente detalladas y causan estragos por la pantalla. Nuestro entrenamiento hará de las criaturas verdaderas máquinas de combatir. Así, por ejemplo, los insectos intentan eliminar a sus enemigos con un chorro de líquido. Cuando los alcanzan, éstos se tambalean haciendo eses por todos lados. Los diferentes personajes tienen modos distintos de atacar y defenderse, de modo que no podremos aburrirnos nunca. La diversión está asegurada durante horas y horas.
Nintendo nos ofrece uno de sus mejores títulos. La espera ha merecido realmente la pena. El aspecto gráfico es de lo más impactante que hemos visto últimamente y la gran variedad y colorido de este título lo colocarán entre uno de los grandes. Tendremos a nuestra disposición una animación genial, dinámicas perspectivas de cámara y poderosos efectos que hacen de Pokemon Stadium 2 una maravilla del N64.



Va a comenzar la lucha: 151 Pokemon, cada uno con sus posibilidades especiales de lucha esperan para formar parte de vuestro equipo.



El modo de presentación de los personajes está realmente conseguido. Gracias a él disfrutaremos de imágenes espectaculares. Si esta avispa se fija en ti, puedes comenzar a temblar.



Game Boy reina en el mundo de Pokemon Stadium 2. A través de las diferentes opciones y en conexión con el paquete GB, tenéis la posibilidad de llevar a vuestros personajes preferidos de GameBoy al escenario en 3D.

Los efectos especiales son quizás lo mejor del juego. Lo tendréis difícil para evitar las llamas de este inmenso de Dragon. Pero no os preocupéis seguro que encontraremos sus puntos débiles.

MI OPINIÓN

Quien haya tenido la fiebre de Pokemon, comprará sin duda alguna de este juego. Pokemon Stadium 2 en comparación con su predecesor posee 151 monstruos que esperan a entrar en los diferentes escenarios y mostrar allí sus diferentes habilidades. Las animaciones resultan muy divertidas y los pokemon además de estar muy bien realizados, son muy originales. En lo relativo a los efectos gráficos, Nintendo sobrepasa todo lo visto hasta ahora. Quien estaba esperando el juego estrella de la temporada, quizá encuentre en este título la referencia obligada. Resultará realmente difícil cansarse de jugar a este juego. Es quizá uno de los títulos con más variedad de los que existen el el mercado. Todo un descubrimiento proveniente Japon directamente para nuestra Nintento 64.

PRESCINDIBLE	PASABLE	CORRECTO	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE

VALORACIÓN

Título: ....**Pokemon Stadium 2**
Género:.................................**Acción**
Jugadores:.................................**1-4**
Grado de dificultad:................**Medio**
Niveles: ....**Por definir**
Save Game:..................................**Sí**
Rumble-Pak ....**Sí**
Paquete de expansión..................**No**
Fabricante: ....**Nintendo**
Salida al mercado:...........**A la venta**
Importado de :.......................**Japón**



Gráfico: 89%
Sonido: 82%
Adicción: 91%
Valoración total: 88%



Action, 1 jugador, Nintendo

POKEMON SNAP

De la mano de Nintendo nos llega un concepto innovador de juego que seguro sorprenderá a los jugadores más experimentados.

Pokemon Snap se concibe como un safari fotográfico virtual en el que vosotros tendréis que conseguir fotos de vuestros monstruos preferidos. Estamos en una isla dividida en varias partes y dentro de un vagón iréis recorriéndola con vuestra cámara de fotos. Vuestro objetivo: conseguir fotos de los Pokemons que dan vueltas por alrededor del recorrido. En los niveles superiores, atraeréis a los seres con manzanas o animándolos con una flauta para que bailen. Después de cada foto tenéis la posibilidad de elección entre las mejores, por las cuales os pagará el personaje de Oak. *Pokemon Snap* cuenta con un concepto innovador de juego, un gráfico impresionante y una jugabilidad muy motivadora que os ofrece la oportunidad de explorar todo un ecosistema completo. En este creativo juego, los adelantados jóvenes-Pokemon tendrán que practicar el disparo de las máquinas de fotos.



Cuando este impetuoso unicornio pase junto a vosotros, se os saltarán los ojos. Desde Zelda, sólo Nintendo domina el arte de representar los complicados movimientos de los caballos.



En la playa os encontraréis con Pikachu, al que tiraréis manzanas. El que apunte bien puede también lanzar la manzana a la cabeza del ratón amarillo.

VALORACIÓN

Título:	Pokemon Snap
Género:	Foto-Safari
Jugadores:	1
Grado de dificultad:	Medio
Niveles:	Por definir
Save Game:	Sí
Rumble-Pak	No
Paquete de expansión	No
Fabricante:	Nintendo
Salida al mercado:	Por definir
Importado de :	Japón



Snowboard, 1-2 jugadores, Imagineer

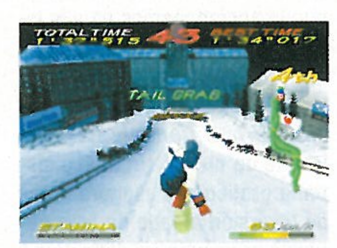
SNOW SPEEDER

Con el Snow Speeder, los fans de los deportes blancos no tendrán que trasladarse a la montaña para practicar su deporte favorito.

Los participantes –a elegir entre Snowbard o esquí– se clasifican en categorías según la velocidad, las curvas, los desperfectos o la aceleración. Mientras que la bajada libre es lo menos difícil de pasar, el slalom y el slalom gigante es donde los jugadores demuestran sus fundamentos y buscan los mejores atajos para arañarle valiosos segundos al cronómetro. Si batís record en el tiempo de bajada, podéis participar en los campeonatos contra tres rivales de la CPU para luchar por el triunfo final. Las cuatro carreras –con sus ampliaciones– brillan sobre todo por la ausencia de variedad y las carencias en el apartado gráfico. Solamente destaca en este título el buen manejo de los esquiadores.



Durante los saltos, los grandes jugadores hacen auténticas y atrevidas obras maestras.



Tendremos que pasar por unas puertas en el slalom y en el gran slalom para evitar una pérdida de nuestro valioso tiempo .



La velocidad, el movimiento de los snowboarders y la posibilidad de jugar varios jugadores a vez dan mucha diversión a este título.

VALORACIÓN

Título:	Snow Speeder
Género:	Snowboard
Jugadores:	1-2
Grado de dificultad:	Alta
Niveles:	4 carreras
Save Game:	Sí
Rumble-Pak	Sí
Paquete de expansión	No
Fabricante:	Imagineer
Salida al mercado:	Por definir
Importado de :	Japón



Plataformas, 1-4 Jugadores, UbiSoft

RAYMAN 2 ATACA DE NUEVO

El género de las plataformas en 3D ha dado un salto gigantesco desde sus primeros títulos. Mario ha quedado atrás después de la aparición de Donkey Kong 64 y juegos como Rayman 2 que suponen una enorme mejora en la calidad de los videojuegos. Nintendo 64 sube con cada título un escalón en la lucha por ser la mejor videoconsola.





Una banda de robots piratas hacen prisioneros al personaje y a sus amigos y los ponen en un zoo intergaláctico para su exhibición. Rayman logra escaparse y quiere liberar a sus compañeros para lo cual deberá hacer una delicada sopa con diversos ingredientes. Si la receta está completa, se abrirá la puerta del poder y sus colegas (entre ellos, Globox, la Ballena y el Pequeñín) podrán saborear de nuevo la libertad. Sin embargo para conseguir toda la receta, debe vencer a diversos enemigos como: cohetes vivos, gallinas zombies, etc y pasar con éxito por atrevidas pruebas. A lo largo del juego podéis además adquirir facultades estándar: correr, trepar, nadar, planear, bucear y volar.

Un personaje famoso

Nuestro simpático personaje de pies grandes y nariz aún más grande vuelve de nuevo para que le acompañemos en sus locas correrías. Su desparpajo le ha hecho famoso, destacando incluso al lado de conocidos como *Mario* o *Donkey*. Rayman vuelve de nuevo. Un nuevo sistema gráfico nos asegura horas de diversión al lado de este pequeño personaje. La definición y el nivel de detalle se sitúan entre los mayores de su género. La nueva versión supera un 100% a su antecesores. No es de extrañar que *Rayman 2* pueda convertirse en el preferido de los N64-adictos. El apartado sonoro está al nivel de un juego para esta plataforma e incluso nos sorprende a veces con efectos muy cuidados.

Los movimientos de nuestro personaje son tan peculiares como en la primera parte pero la definición ahora es aun mayor. La gran cantidad de escenarios que vamos a recorrer no nos dejarán soltar el mando de la consola. Este será de los juegos que siempre vamos a querer jugar un poquito más antes de decidirnos a apagar definitivamente la Nintendo 64. Sin embargo no estamos hablando de un juego fácil. Los movimientos son muy particulares y tendremos que hacer frente a multitud de saltos y pantallas difíciles de pasar. El secreto del éxito está en la práctica y con el tiempo llegaremos a controlar perfectamente todas las posibilidades de Rayman y la verdad es que se las apaña bastante bien entre los malotes. En definitiva, tenemos un título que dará bastante juego entre los admiradores de *Ray*.





MI OPINIÓN

Es un buen juego de plataformas y acción que no defraudará a los que gustan del género. Su gran colorido nos ofrece su espectáculo visual de gran belleza. Los movimientos son suaves y rápidos, lo que hará de la jugabilidad una de las bazas importantes de este título. Yo aconsejo este juego a los que disfrutaron con las aventuras de Mario y Donkey Kong. Estoy seguro que pasarán un buen rato delante de su televisor.

PRESCINDIBLE	PASABLE	CORRECTO	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE

VALORACIÓN

Título: ....*Rayman 2*
Género: ....*Plataformas*
Jugadores: *1*
Grado de dificultad: ....*Medio*
Niveles: ....*Por definir*
Save Game: ....*Sí*
Rumble-Pak ....*Sí*
Paquete de expansión..................*No*
Fabricante: ....*Ubi Soft*
Salida al mercado: ....*En venta*



Gráfico: *89%*
Sonido: *82%*
Adicción: *91%*
Valoración total: 88%









Plataformas, 1 Jugador, Virgin

EARTHWORM JIM 3D

Esta es la tercera entrega de un personaje curioso cuando menos, y esta vez ha adoptado las 3 dimensiones. Nuevas aventuras del gusano que se cree superheroe provocadas por un accidente con un acordeón, un frigorífico y una vaca. ¡Vaya vida la de este tipo!

¿Creíais haberlo visto todo? Bueno pues ¿qué os parece un gusano con coleta, vestido con mallas de superhéroe, con 2 ojos saltones como tomates y que encima ha perdido la cordura porque se le ha caído una vaca encima?

Un original argumento

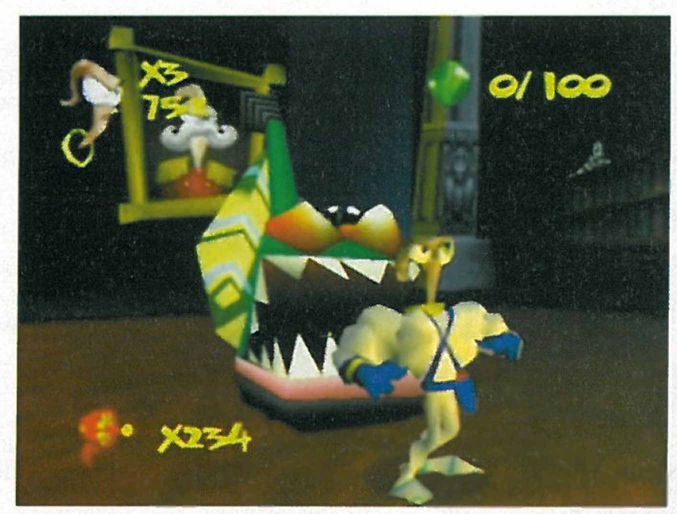
Ese gusano que se cree humano, está medio en coma en el hospital, rodeado de amigos preocupados por él y sin poder ayudarle. Otra vez tendrá que ser Earthworm Jim el que se salve a sí mismo, pero esta vez la batalla se desarrollará en su interior, en su psique.¿Y todo este rollo a que viene? Pues a nada, es sólo el argumento de la tercera parte de las aventuras de Jim, el gusano blanco. Se trata de un juego de plataformas en 3 dimensiones que se desarrolla en el interior de nuestra psique.

A lo largo de unos 30 niveles diferentes tendremos que visitar nuestros recuerdos, hacer frente al terror que llevamos dentro, explorar nuestra imaginación y pasear por nuestra felicidad. Estos son los 4 grandes sectores en los que se dividen los niveles de juego y en los que nos encontraremos desde nuestros deseos de comida rápida hasta nuestras fobias más profundas. Sin olvidar al doctor con cabeza de mono. Atravesar todos estos niveles no va ser tarea fácil, numerosas pruebas pondrán en jaque nuestros reflejos y nuestra habilidad con el pad. Además de los enemigos a los que tendremos que hacer frente durante todo nuestro recorrido. Pero no os preocupéis, también tendremos poderosas armas y equipo para enfrentarnos a ellos, como un cerdo flotador sobre el que podremos deslizarnos, y otros devastadores elementos que no queremos revelaros, quizás la pistola de setas (lo siento no podía callármelo). Y eso sin hablar de los terribles combates finales contra los terribles monstruos de final de fase, Psycrow somatic, el pez dorado y el número 4, o el escalofriante jefe final, el más temible de todos, nuestro alter ego oculto.

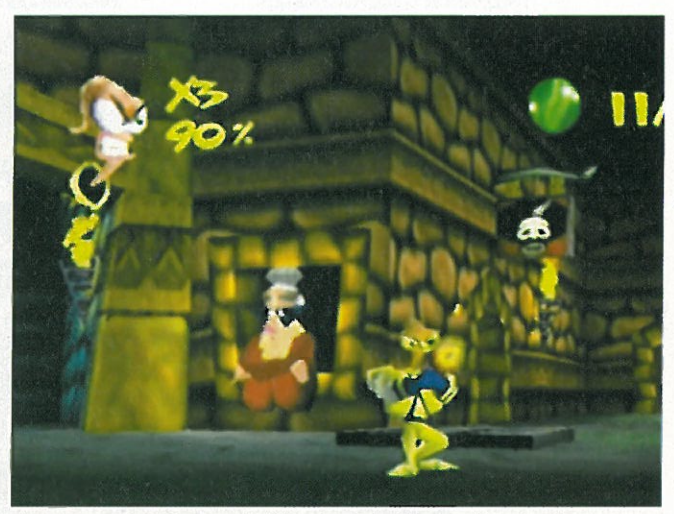
Dificultades añadidas

Todos los niveles contarán además con diferentes puzzles que tendremos que resolver acudiendo a nuestra capacidad mental y destreza manual. Si no poseéis alguna de las 2, siempre podéis pedir a algún amigo que os ayude. Tú manejas el mando y tú amigo piensa por ti y te dice lo que tienes que hacer. Además de eso hay diferentes subjuegos que tendremos que completar para llevar a cabo nuestra tarea de reparación cerebral. Diferentes misiones que amenizarán vuestra alegre excursión, entre ellas y por citar sólo alguna de las más arriesgadas, recuperar los calzoncillos de un famoso general, héroe de guerra, cuyo nombre prefiero preservar en el anonimato. En máquinas expendedoras como las de Coca Cola, podremos encontrar armas y equipo para el gusano, y por ahí repartidos de vez en cuando o en el buche de algún enemigo encontraremos vida, para no acabar rendido por nuestros enemigos.

El personaje, aunque ya lo conoceréis, tiene diversos movimiento, andar (con 2 piernas), saltar (con las mismas 2 piernas), agitar su extraña coleta para mantenerse en el aire, agacharse, rodar y disparar. Pues con estas habilidades, además de la de surfear en cerdo flotador, tendremos que hacer frente a todos los desafios que se nos pongan por delante.



Los distintos escenarios nos deparan sorpresas inesperadas. No dejéis que os sorprendan por detrás.



En oscuros pueblos con habitantes más bien raritos tendremos que pasar diferentes pruebas si queremos pasar al siguiente nivel.

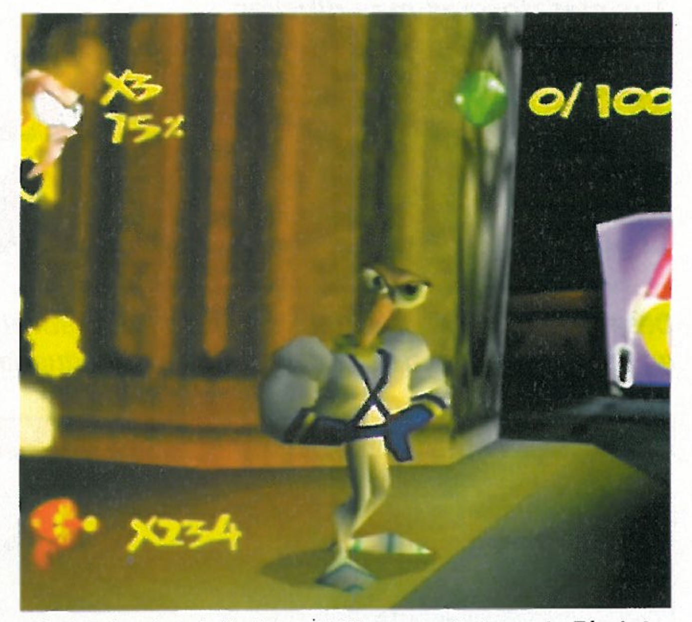
MI OPINIÓN

Hemos jugado a Earthworm Jim 3D y nos ha gustado su apartado gráfico, sus movimientos y un argumento digno del más loco del manicomio. No es para menos. La segunda parte de este magnífico título no podía decepcionar a la multitud de seguidores que había creado. Sin embargo este título nos dejó un poco fríos al desorientarnos de vez en cuando con una vista de cámara no del todo práctica. Pero todo se olvida gracias a las carcajadas que soltamos con los surrealistas diálogos de Earthworm Jim.

PRESCINDIBLE	PASABLE	CORRECTO	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE



Con lo feo que eres tío, no me extraña que quieran acabar contigo. Menos mal que por lo menos eres un cachondo. Pero tranquilo, no queremos que te cabrees.



¿¡Qué estás mirando Earthworm!? No nos gusta tu careto. Tú a lo tuyo. A pasar pantallas y cargarte malotes.

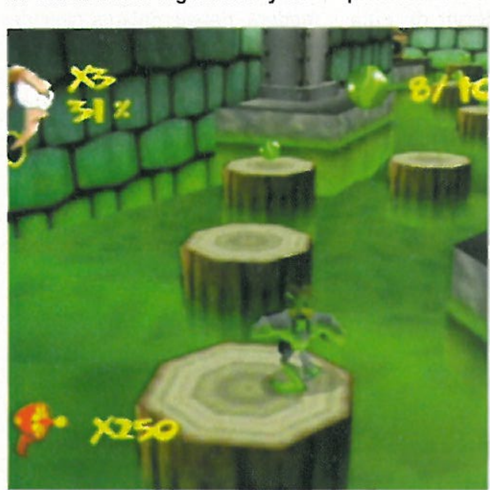
Los personajes

En el juego nos encontraremos con una gran variedad de personajes, unos 50 tipos diferentes de personaje. Algunos nos ayudarán y otros también, pero a seguir como un cencerro. Muchas veces tendremos que dialogar con los personajes, una buena excusa para reírnos un rato, porque los diálogos son de lo mejor que hemos podido ver desde hace mucho. Son ingeniosos y están llenos de humor, muy entretenidos, no nos costará nada seguirlos y prestarles atención, aunque su incidencia en el juego sea mínima.

Y los gráficos. Pues en 3D, como para perdernos. Escenarios amplios, llenos de color, todo, desde los decorados, hasta los enemigos, rebosantes de simpatía y humor. Bueno ¿qué esperabais de un juego que tiene por protagonista a un gusano con brazos y piernas? El movimiento es suave, se maneja bien, sin complicaciones. Se ha conseguido así un juego muy dinámico, fácil de jugar, pero que nos mantendrá ocupado durante muchas horas. La única pega es la posición de la cámara, que a veces nos deja vendidos ante los enemigos o algún obstáculo tozudo. El ángulo de visión puede cambiarse pero le resta dinamismo al juego. De todas formas es nuestro juego, con el que vamos a hacernos en cuanto salga en marzo, y no pensamos despegarnos del mando hasta que nos salgan callos en los dedos.







Todo buen juego de plataformas debe tener unas buenas pantallas de saltos donde demostrar nuestra pericia con el pad.



Debemos correr, saltar, agacharnos y montar en diversos aparatos a toda velocidad si no queremos saltar por los aires.

VALORACIÓN

Título: ***Earthworm Jim 3D***
Género: ***Plataformas***
Jugadores: ***1***
Grado de dificultad: ***Medio***
Niveles: ***30***
Save Game: ***Sí***
Rumble-Pak ***Sí***
Paquete de expansión ***Sí***
Desarrollador: ***Vis Interactive***
Distribuidor: ***Virgin***
Salida al mercado: ***A la venta***



Gráfico: ***78%***
Sonido: ***75%***
Adicción: ***86%***

Valoración total: 88%

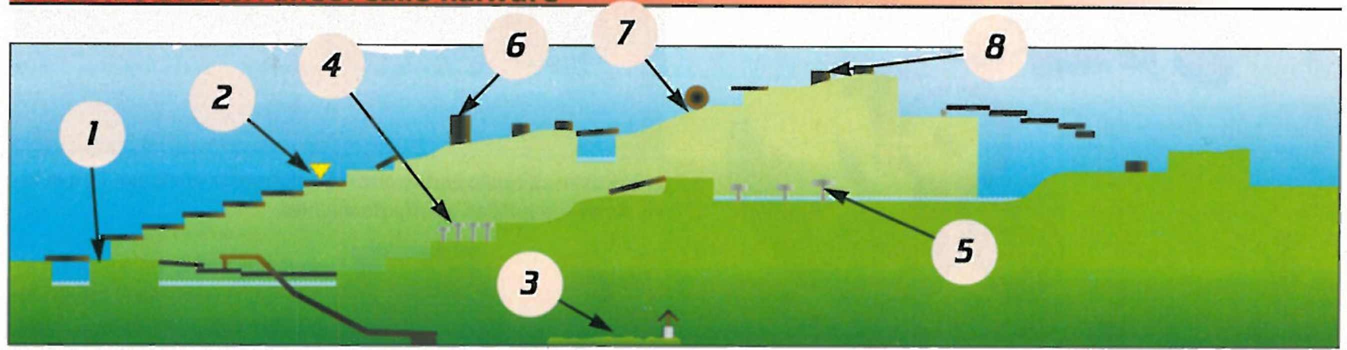
Conclusión: Un gran juego de plataformas que se deja disfrutar gracias a sus gráficos perfectamente texturizados y su movimiento siempre divertido. No es un juego de plataformas más. Earhworm Jim divertirá a todo el mundo sobre todo por la originalidad de sus escenas. Las más alocadas de Nintendo.

Las plataformas más difíciles

MYSTICAL NINJA 2 PROTAGONIZADA POR GOEMON

Después de que en la última aventura de Mystical Ninja os enfrentarais a los enemigos más duros, en esta segunda parte os ofrecemos una pequeña ayuda para acabar este fantástico juego.

El Mundo Subterráneo: calle kaiware



1. Al comenzar el nivel, tenéis la oportunidad de elegir entre dos caminos diferentes que conducen ambos al mismo lugar.

2. En la sala de té, cambiad a Ebisumaru en el caso de que queráis hablar con Okiku.

3. Después del fragmento escondido, poneos en camino hacia Brunnen con Ebisumaru. Venid hacia la medianoche y no sólo seréis recompensados con el Gato de Plata sino que también podréis hablar con Okiku.

4. Usad el punto de descanso para no tener que comenzar otra vez desde el principio, en el caso de que perdáis una vida.

5. La ruta hacia abajo hace posible que cojáis algo sustancioso en el segundo pilar.

6. Si habéis elegido el camino de arriba, podéis aseguraros en el punto de descanso en la parte superior, sobre el gran tronco de árbol. De todos modos, necesitareis a Ebisumaru con su Micrófono Sólido para lograr subir.

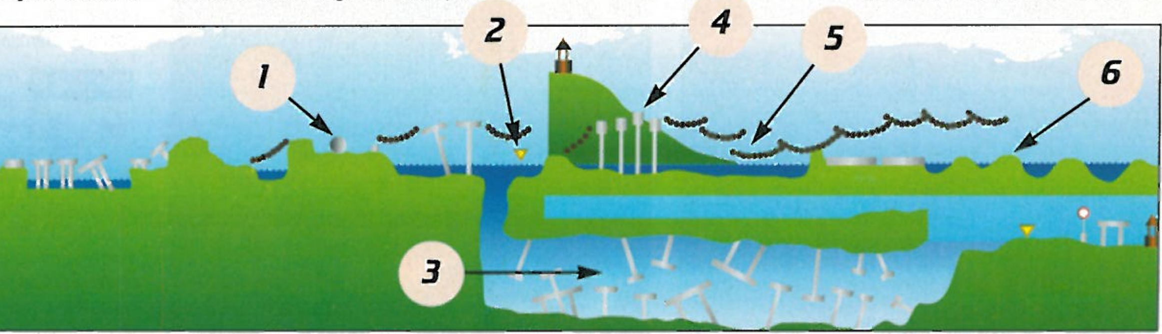
7. Moved la roca hacia la derecha para que podáis saltar y alcanzad el llano de encima.

8. En el caso de que vayáis por la ruta superior, podéis encontrar algo para comer bajo los dos troncos.

El Mundo Subterráneo: El Bosque Mokeke

1. Moved el bloque rocoso completamente hacia la derecha y podréis llegar a la plataforma que está encima.

2. Dejaos caer todo hacia abajo después de que hayáis visitado el pueblo de Baumstumpf y hablad con todos sus habitantes. Un poco más a la izquierda os encontraréis entonces con un camino hacia la sala del té. Cambiad así a Yae, moveos hacia la izquierda y convertios en una sirena.



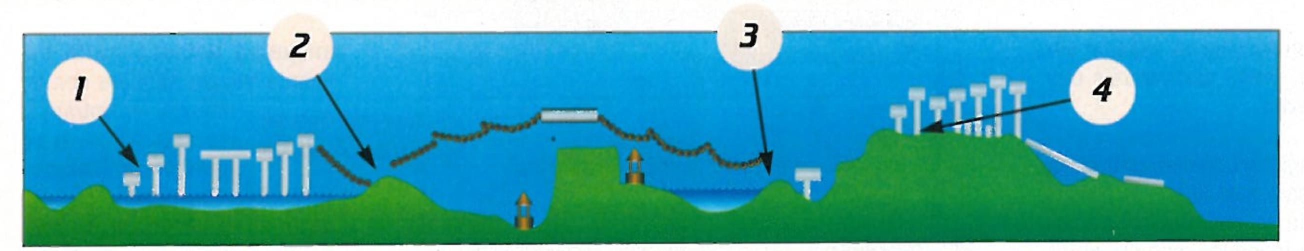
3. Nadad con cuidado a través del túnel bajo el agua y pasad con rapidez por entre las tortugas. En el otro extremo encontraréis la parada.

4. Concedeos algo de tiempo en las columnas porque cualquier paso en falso puede ser fatídico para vosotros. Debéis también prestar atención a los monstruos que emergen frente a vosotros porque os tiran objetos para ahogaros. Las rocas verdes pueden servir de guía pero para eso tendréis que ser muy rápidos.

5. Id hacia la izquierda después de que hayáis descendido por el puente de madera, haceos con comida y luego torced hacia la derecha.

6. Tras el último puente de madera, debéis dejaros caer de nuevo y dirigiros de nuevo hacia la izquierda. Después de un tiempo, dais con un punto de descanso, un Gato Plateado y unas cuantas monedas. Juntadlo todo antes de que se mueva otra vez hacia la derecha.

El Mundo Subterráneo: El Bosque Mokeke (continuación)



1. Tened cuidado de nuevo en las columnas porque os puede costar la vida si os resbaláis tras el segundo salto. Lo tenéis más fácil si utilizáis el bastón-cadena de Goemon o el Micrófono Sólido de Ebisumaru para poder eliminar al enemigo ya desde lejos.

2. Acurrucaos y colaos bajo la plataforma de madera del final. Allí encontraréis algo para reforzar vuestra salud. Cogedlo y moveos otra vez hacia la izquierda, desde donde podéis coger la ruta superior.

3. Caminad como antes hacia la izquierda y dejar caer la plataforma. Al final dais de nuevo con algo de comida.

4. Id con cuidado por entre las columnas y luchad contra las tropas Bazooka. Al final os espera algo divertido que no debéis perderos. Tomad aire y continuad por el difícil mundo subterráneo.

El Mundo Subterráneo: : Wundertal

1. En este nivel hay dos pases, uno en cada camino.

2. Saltad hacia arriba una vez que hayáis dejado pasar la plataforma de madera.

3. Las puertas de madera son puntos de parada.

4. En este punto se divide el camino en dos y en ambas bifurcaciones podéis conseguir un pase.

5. Saltad por encima de la plataforma de madera para llegar hasta las tres ollas de oro.

6. La segunda cuesta arriba os lleva a tres ollas con oro y más hacia la derecha hay todavía una vida extra más.

7. Utilizad el bastón-cadena o el Micrófono Sólido para tirar sobre todos los enemigos de la plataforma sobre los que luego saltaréis.

8. Y otra vez, tenéis que tener mucho cuidado entre las columnas porque cada fallo puede resultar fatídico.

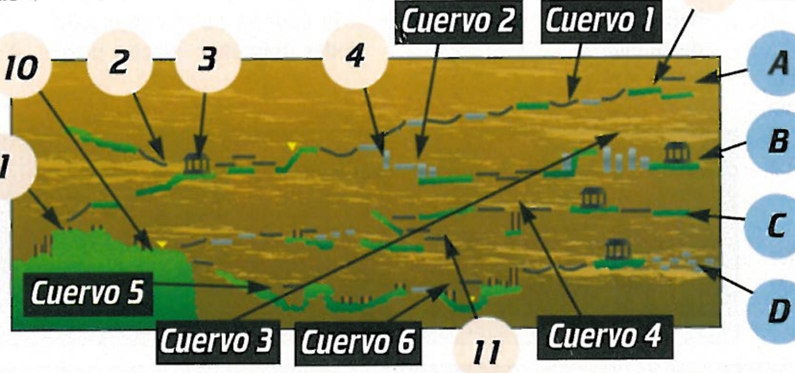
9. Cogeos el pase al final y comenzad de nuevo el nivel pero elegid esta vez la ruta inferior.

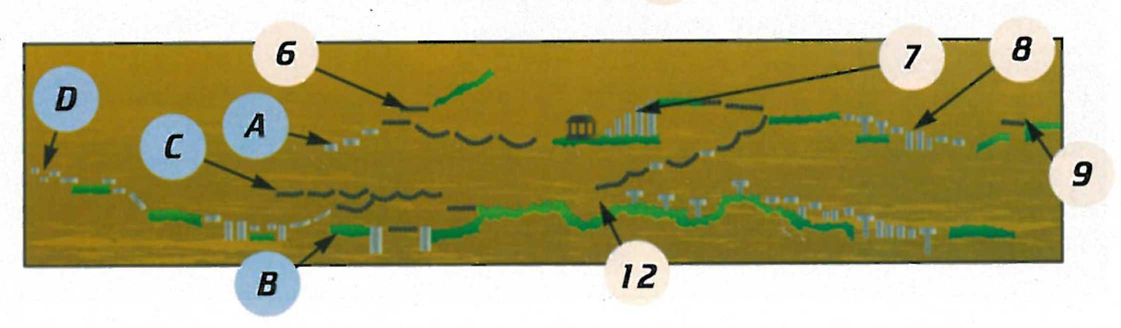
10. Si seguís el camino de abajo, quedaos justo después de haber elegido entre los dos senderos. Necesitareis a Ebisumaru en el caso de que queráis tomar la ruta inferior. Sólo él, con su Micrófono Sólido, puede lograr saltar por el llano de madera.

11. Después de que os hayáis hecho con los gatos plateados, deberéis saltar hacia arriba y hacia la izquierda. Un poco más allá os encontraréis con una vida extra, saltad desde allí hacia la derecha y recorred el camino.

12. En caso de que estéis en el camino hacia el segundo pase, no podéis de ninguna manera saltar sobre el llano que está sobre vosotros.







El desafío de la Corneja

Después de que hayáis visitado el pueblo de Baumstumpf, debéis terminar con seis cornejas en un tiempo determinado. Los problemas que plantea eso son las puertas de paso entre los diferentes segmentos del nivel. Todas las puertas excepto una están cerradas, de modo que debéis vencer a las cornejas en el orden correcto. Elegid a Ebisumaru y terminad entonces con las cornejas en el orden necesario que se expone en la tarjeta. Piensa que el Micrófono Sólido es una excelente arma contra estos monstruos.

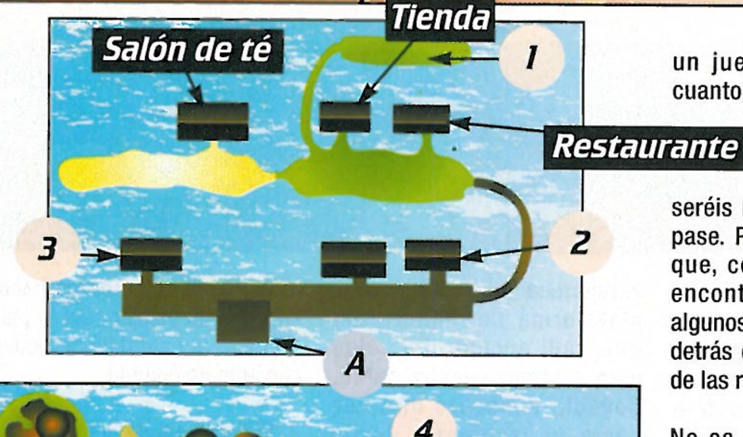
El Mundo Subterráneo: El Pueblo de Baumstump

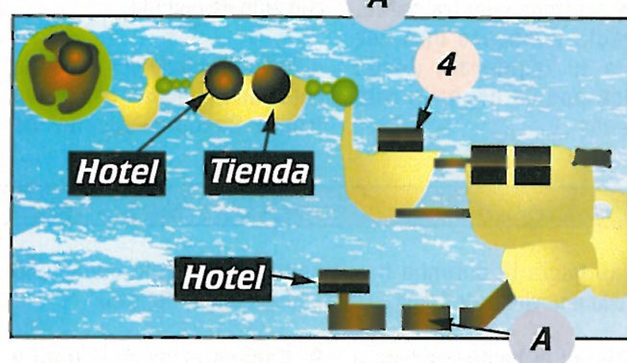
1. Caminad por el callejón sin salida, donde encontraréis una vida extra.

2. Elegid a Gaemon, entrad en la casa y hablad con la señora vestida de rosa. Os pedirá unas 3.500 monedas, aunque parezca algo descarado. Dadle el dinero de todos modos porque así conseguiréis un pase. Como no podéis traer tantas monedas de una vez, tendréis que venir aquí varias veces.

3. Hablad con la joven de la pasarela de madera y después podéis tomar parte en el desafío de las cornejas.

4. Entrad en la casa de Roten Hiden con un personaje cualquiera. Seréis provocados con un juego del escondite en cuanto hayáis hablado con el niño. Si encontráis a los seis niños en el tiempo establecido, seréis recompensados con un pase. Pulsad el botón de ataque, corred por el pueblo y encontraréis a los niños en algunos edificios, en los cubos, detrás de los carteles y detrás de las rocas.





No os desesperéis todavía. Falta mucho para el final de esta aventura.

El Mundo Subterráneo: El Castillo Bajo el Agua



1. Cuidado con las tres tropas Bazooka que os disparan desde atrás. Vuestras balas son difíciles de encontrar porque están cubiertas por los cuerpos.

2. Si todavía no ha ocurrido, debéis cambiar a Goemon en la sala del té porque él es el mejor para dos los próximos capítulos.

3. En cuanto estéis próximos a los enormes monstruos negros en segundo plano, deberéis tener mucho cuidado. El monstruo pega con su maza y así destruye así algunas partes del puente. Con suerte, os podéis dejar caer al agua, donde al menos estaréis a salvo de los golpes. Continuad con cuidado y tened la precaución de caminad siempre únicamente después de uno de los golpes de maza. Acabad con la bruja que viene hacia vosotros y haced acopio de comida.

4. Atención a los jinetes porque tienen un gran alcance y necesitan incluso de varios impactos con el bastón dorado hasta ser vencidos.

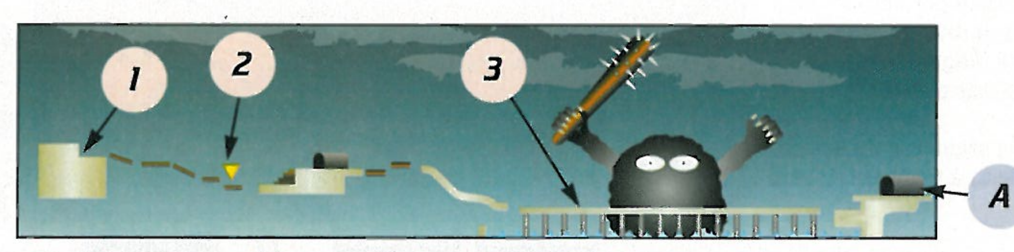
5. Saltad de nuevo hacia la izquierda tan pronto como las brujas vuelen hacia vosotros. Si sois muy lentos, os alcanzarán y os harán daño.

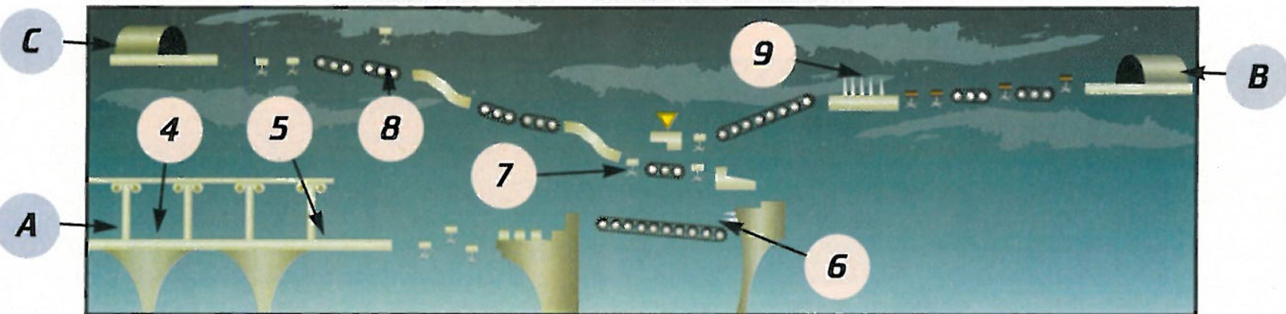
6. Id en la dirección contraria a la cadena de montaje para poder mantener vuestra posición. La cadena de montaje cambia de velocidad de vez en cuando para que siempre tengáis que manteneros igual con el stick analógico.

7. En cuanto estéis en la plataforma voladora, podéis decidir en qué dirección queréis continuar. Como todos los caminos conducen al mismo punto, la decisión no es tan importante.

8. Dirigíos con la plataforma hasta arriba del todo donde os espera una vida extra.

9. Elegid a Ebisumaru y a su Micrófono Sólido para poder superar todos los pinchos de una vez.





El Mundo Subterráneo: El Castillo Bajo el Agua (continuación)

1. En caso de que hayáis tomado en el último capítulo la ruta de la derecha, os encontraréis arriba en una cuesta empinada con forma de espiral.

2. Tened cuidado y manteneos lejos de tiracráneos.

3. Utilizad el camino hacia el salón de té, cambiad entonces a Sasuke y volved al castillo. Continuad en la dirección de la izquierda donde llegaréis a un muro de piedras quebradizas. Poned una Superbomba delante del muro y hacedla estallar.

4. Empujad las rocas hacia la izquierda de la pendiente y parad antes de dejarla caer por el borde. Saltad hacia arriba y luego a la plataforma más alta donde encontraréis un Gato Dorado.

5. Enfrentaos al tirasombreros unas cuantas veces y saltad en cuanto aparezca la flecha roja.

6. Si habéis tomado el camino de la izquierda en el último segmento, empezáis aquí y delante de vosotros se encuentra solamente una fila de plataformas.

7. Esperad hasta que se abran las grandes plataformas.

8. Saltad al llano rojo y esperad hasta la próxima plataforma elevadora.

9. En la parte izquierda se encuentra una plataforma voladora. Montad encima y coged el Gato Dorado.

10. Saltad cuidadosamente por las pequeñas llanuras y terminad tanto con las brujas como con las tropas Bazookas.

11. Deberéis esperar hasta que el litoral esté seguro.



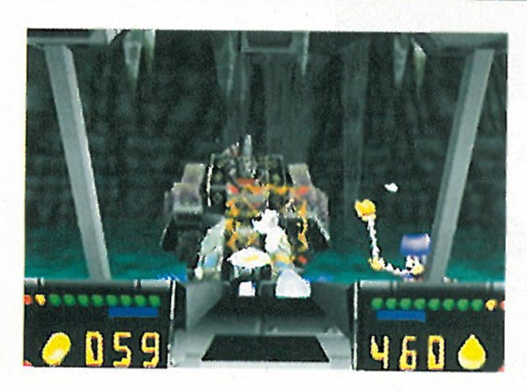
Enemigo: Kabuki 64:

En cuanto os encontréis con Kabuki 64, éste pedirá ayuda al monstruo de la primera parte del castillo para derrotaros. Tenéis que disparar constantemente a Kabuki con las monedas para que él apenas pueda defenderse y vaya despacio perdiendo cada vez más energía.
Después de que os hayáis encontrado con él varias veces, caerá al suelo y el monstruo tratará de alcanzaros a vosotros con la maza. Permaneced simplemente a la derecha junto a Kabuki 64 que será alcanzado por la maza por descuido. Repetidlo todo un par de veces y habréis acabado con el enemigo. Tan sencillo no es, naturalmente, porque Kabuki también ataca y sólo podréis hacerle daño cuando esté sobre el suelo. Si salta a un segundo plano y deja que el monstruo ataque, entonces el truco no funciona. Otro ataque consiste en que deja caer unos palos enormes del cielo. Cuidado con las sombras y poneos pronto a salvo para poder hacer frente a este ataque. Cuando Kabuki salta en su tercer ataque a través de la pantalla, dejadle saltar por encima vuestro y cogedle entonces por detrás. Su arma



de ataque final es un gas que tratará de echaros. Vuestra única posibilidad es la de escapar.

Enemigo: Kabuki final



Después de que hayáis vencido a Kabuki 64, tenéis que ir contra el robot Kabuki Final. Aunque sus ataques apenas son tan peligrosos como los del predecesor, tenéis que tener algo de cuidado. Contened sus débiles ataques con vuestros golpes múltiples y tiradle entre uno y otro con las monedas. En cuanto saque su visera, atacadle varias veces seguidas y mantenedle a distancia. Si cambia al tiempo su color de fondo, os quedan dos posibilidades: o bien pasáis el relevo a vuestro compañero y lo evitáis de este modo o contraatacáis, en el caso de que el aviso luminoso os lo indique. Para ello, presionad rápidamente abajo-C, abajo-C y el disparador Z, antes de que él ataque. Atención porque vuestra energía debe recargarse de nuevo tras el ataque antes de poder volver sobre el enemigo.

El Castillo Flotante: La Fortaleza en las nubes

1. Al principio del nivel os encontráis con la primera corneja. Acabad con este enemigo con vuestras monedas, a poder ser desde lejos.

2. Para conseguir los dos pases del nivel, deberéis utilizar las dos rutas.

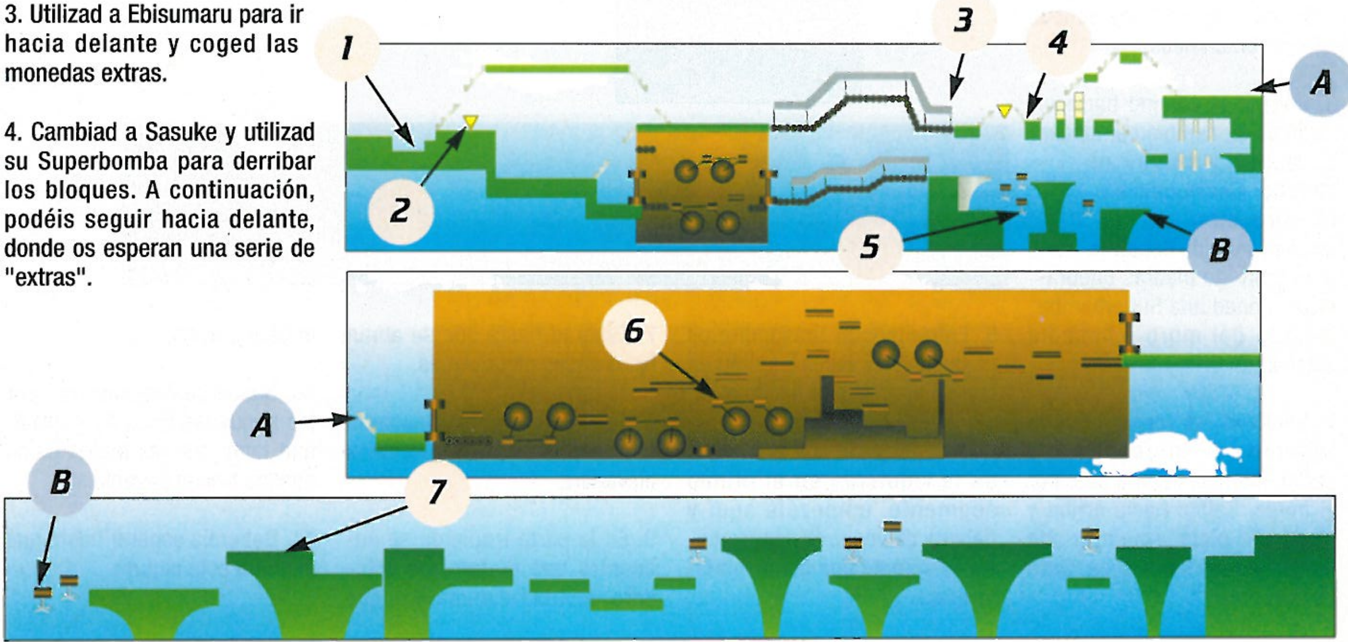
3. Utilizad a Ebisumaru para ir hacia delante y coged las monedas extras.

4. Cambiad a Sasuke y utilizad su Superbomba para derribar los bloques. A continuación, podéis seguir hacia delante, donde os esperan una serie de "extras".

5. Esperad hasta que la plataforma de abajo esté a la vista antes de descender del llano de arriba. En cuanto estéis abajo, saltad un poco hacia la derecha y haceos con los Gatos Dorados antes de que volváis a saltar y cojáis un elevador hacia arriba.

6. Descansad un poco en el molino. Si sois demasiado rápidos y perdéis un salto, perderéis una vida.

7. Si en este momento no os quedara más que un sólo arma, deberéis ser especialmente precavidos. Os esperan tres cactus enormes y una corneja sobre quienes tirareis bastantes monedas mejor desde una distancia de seguridad.





El Castillo Flotante: Los Jardines del Cielo

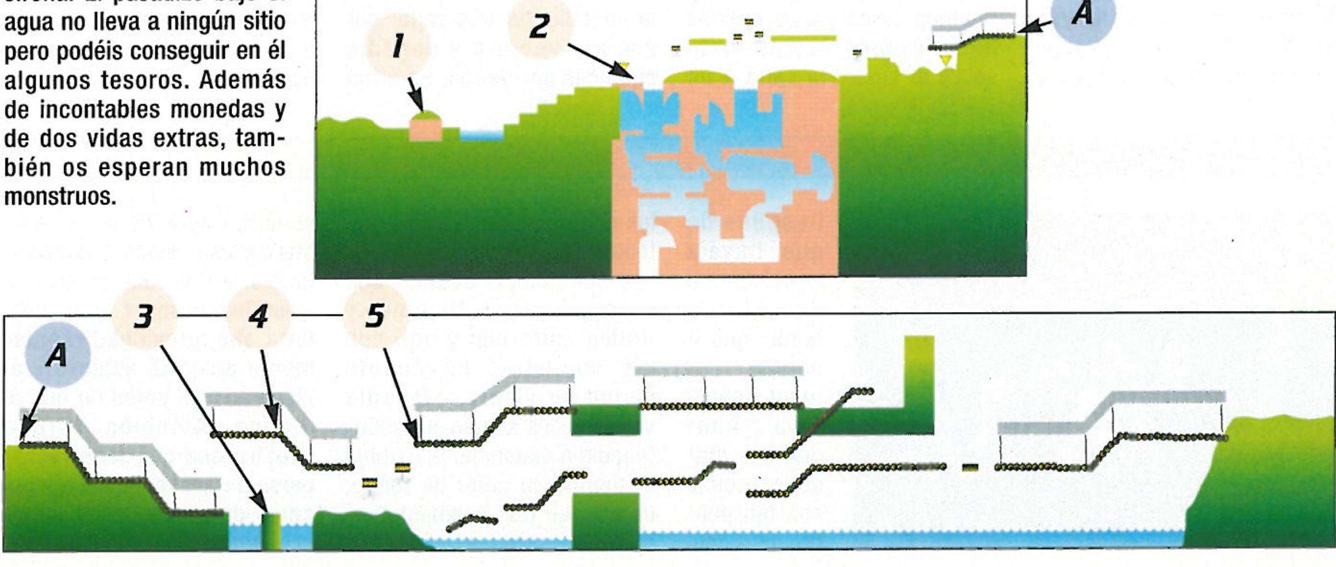
1. Eliminad a las tropas Bazooka y a los enormes cactus con vuestras monedas. Es mucho más seguro que lanzarse sobre ellos.

2. En la sala de té, cambiad a Yae y convertios en una sirena. El pasadizo bajo el agua no lleva a ningún sitio pero podéis conseguir en él algunos tesoros. Además de incontables monedas y de dos vidas extras, también os esperan muchos monstruos.

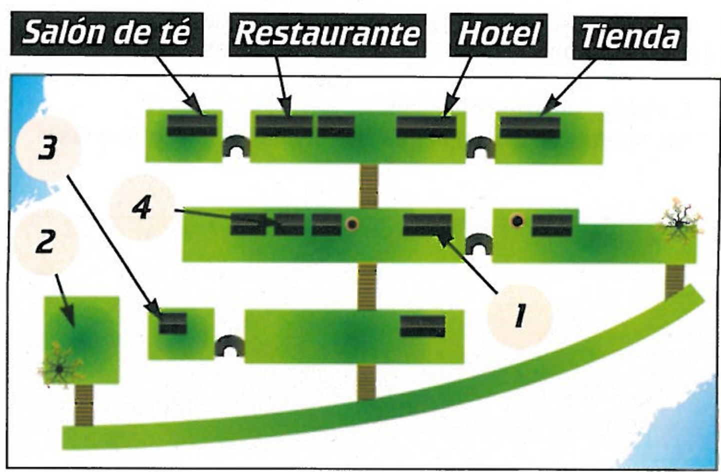
3. Aseguraos el punto de descanso para no tener que empezar otra vez desde el principio, en el caso de que perdierais una vida.

4. Destruid las cajas con estrellas con el bastón-cadena de Goemons. Atención a los enemigos que se mueven entre las cajas y cojed al final del segmento el Gato Dorado como recompensa.

5. En la segunda mitad del nivel, coged primero la ruta de arriba. Al final del camino de abajo podéis regresar y coger allí todos los "extras" antes de llegar al final del nivel.



El Castillo Flotante: La Ciudad Voladora



1. Visitad la casa de Omatus y hablad con ella. Os hablará de su olvidadizo marido y os pedirá que le traigáis su paquete de comida. Él no está quieto en un lugar determinado por lo que tenéis que buscarlo un poco. Como es muy rápido, tenéis que mantener pulsado el botón de ataque para poder seguirlo.

2. A medianoche, id a ver al comerciante de espíritus que os ofrecerá un pase por 1500 monedas. Si rechazáis esta oferta, cederá y os lo dejará en 500 monedas. Si no tenéis suficiente dinero, dirigios simplemente al Jardín del Cielo y nadad varias veces por el pasaje de agua que está abajo. Así recibiréis algo de dinero.

3. En la sala de té, cambiad a Yae y habladle al hombre que está en la entrada. Os comunicará que necesitáis una carta de recomendación para conseguir un trabajo. Id a la casa del Scarfman y pedidle que os la dé. Regresad en cuanto la tengáis y se os dará la misión de calmar a un niño que está al teléfono.

4. En caso de que ya hayáis estado en el siguiente nivel, regresad aquí y cambiad a Ebisumaru. Id hacia Ebisumaru y provocadlo por segunda vez. Las primeras cuatro o cinco carreras perderéis pero después será algo más lento de modo que podréis vencerlo poco antes de la línea de meta.

El Castillo Flotante: La Muralla del Castillo

1. Los mejores personajes para este nivel son Goemon o Ebisumaru y debéis visitar la sala de té en caso de que hayáis elegido otro jugador.

2. En este momento, tenéis la elección entre dos caminos diferentes dentro del nivel. Aunque ambos llevan al mismo lugar, la ruta de arriba es con mucho la más difícil. En las carreras contra Obisumaru, se deberá tomar el camino de abajo para no tener que esperar constantemente en la plataforma que se mueve.

3. Atención con las astas del molino de viento. Luego tendréis que hacer frente incluso a más.

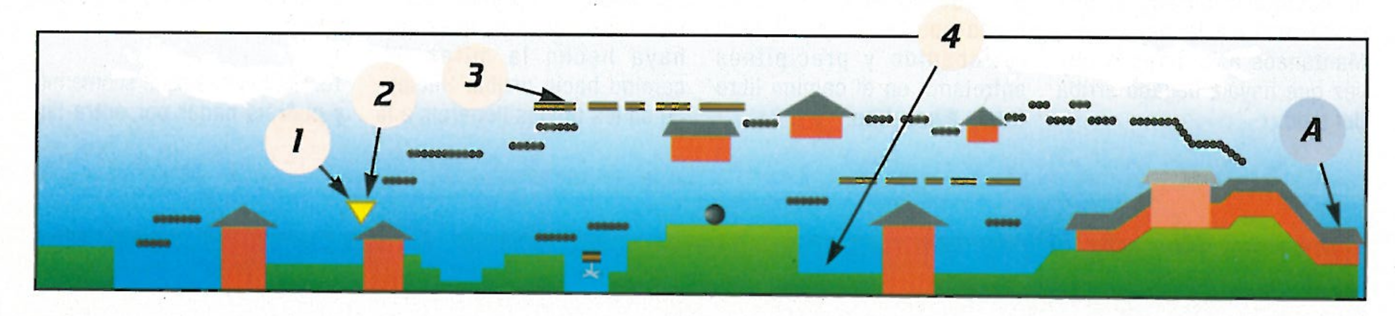
4. Moved el bloque cuadrado hacia la derecha para poder saltar desde ahí hacia más arriba. En las carreras contra Ebisumaru, ignorad el bloque y construid en su lugar una plataforma con el Micrófono Sólido para saltar hacia arriba.

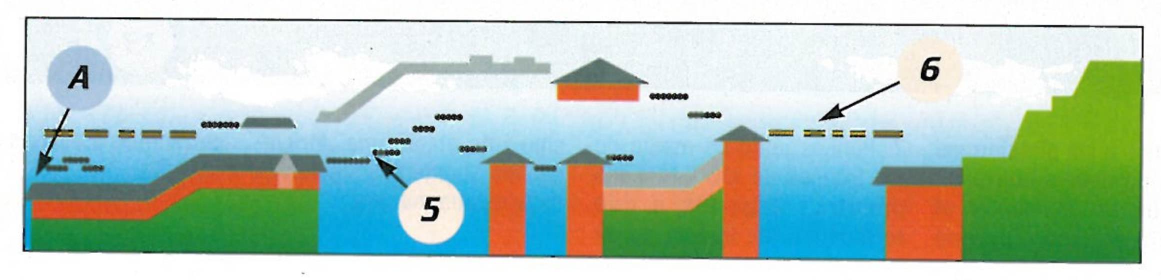
5. Las piezas de madera tienen truco. Pulsad el botón de ataque mientras saltáis hacia la llanura de abajo para acabar en ese momento con enemigos eventuales.

6. Saltad con cuidado a la pequeña plataforma que está en medio, para conseguir un Gato Dorado. Sólo Goemon y Ebisumaru pueden realizar el salto. Una vez hecho esto continúa hasta la siguiente fase.



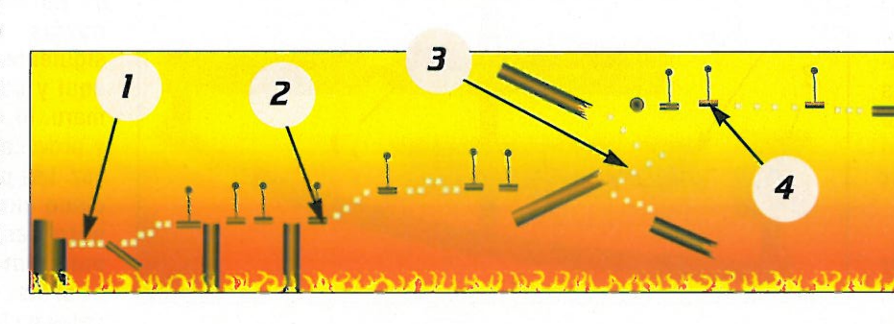




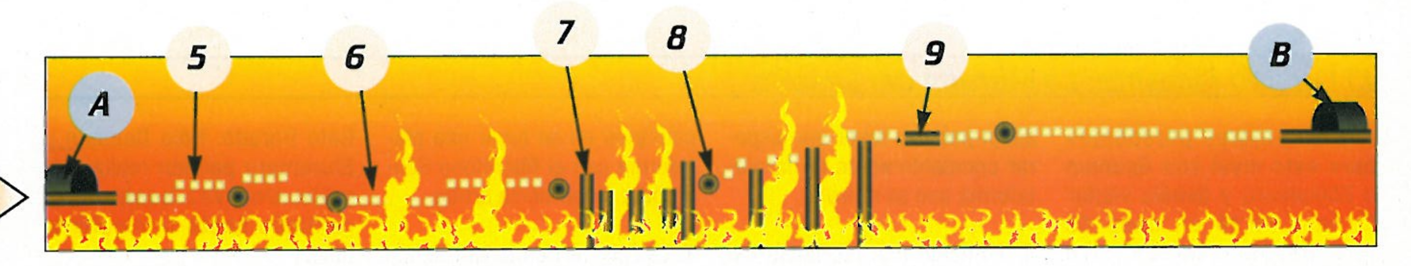


El Castillo Flotante: Castillo de Ensueños

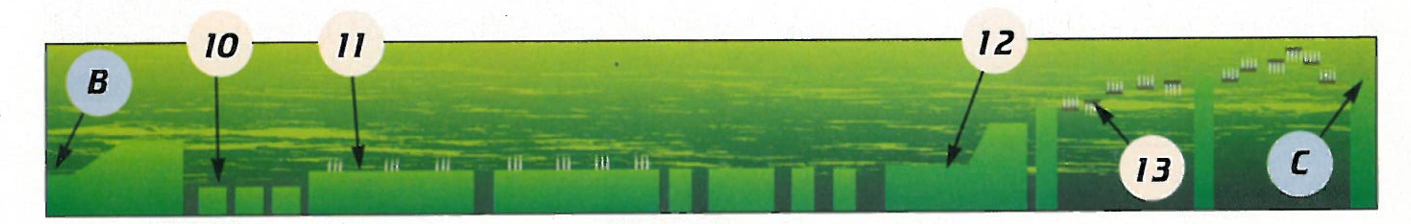
1. Id por el primer grupo de las plataformas que se mueven y moved vuestro bastón cuando saltéis arriba hacia el segundo grupo. Los llanos verdes no desaparecen y podéis por lo tanto hacer de ellos puntos de descanso. Disparad contra las Tropas-Bazooka en cuanto hayáis montado en la plataforma oscilante.



2. Haced una pausa cuando sea posible para poder mirar un poco hacia el frente. Si vais demasiado rápido en este nivel, las cometas voladoras acabarán con vosotros.



3. Saltad con cuidado de una plataforma a la de arriba. Manteneos a la derecha una vez que hayáis llegado arriba del todo.



4. Si saltáis a las plataformas móviles, no debéis utilizar el salto doble de Goemon en el segmento siguiente porque podríais chocar contra las vigas superiores y caer.

5. Podéis simplemente caminar sobre la plataforma que desciende pero pensad en acabar con los dragones / cometas con vuestro bastón y en tirar a las Tropas-Bazooka con las monedas después de cada salto.

6. Esperad al llano verde hasta que las llamas hayan retrocedido y precipitaos entretanto en el camino libre frente a vosotros.

7. Poneos justo en medio de los troncos de árbol torcidos mientras esperáis a que retrocedan las llamas. Si os mantenéis demasiado cerca del borde, os atraparán las llamas.

8. Saltad y atacad al mismo tiempo al guarda rosa que está en el tronco estrecho.

9. Dad un brinco sobre la primera Tropa-Bazooka y acabad con ella desde atrás.

10. Saltad a la primer columna en pie y esperad hasta que haya hecho la mitad del camino hacia arriba. Haciendo saltos dobles llegaréis a la siguiente plataforma. Atravesad los segmentos siguientes de la misma manera.

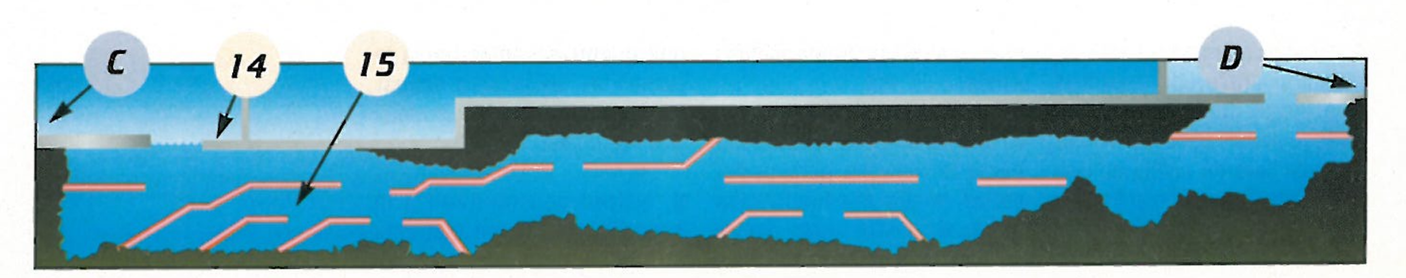
11. Dejad que las plataformas suban de nuevo un poco hasta que estéis a una altura suficiente como para controlar los pinchos.

12. Cuidado con el enemigo que da saltos. Cada uno de ellos necesita dos golpes de bastón por lo que acabaréis mejor con ellos desde una distancia de seguridad.

13. Esperad hasta que las plataformas hayan bajado antes de seguir saltando.

14. Cambiad a Yae y dirigios al agua.

15. Utilizad el ataque submarino y podréis nadar por entre las plataformas espinosas sin haceros daño.



El Castillo Flotante: Castillo de Ensueños (continuación)

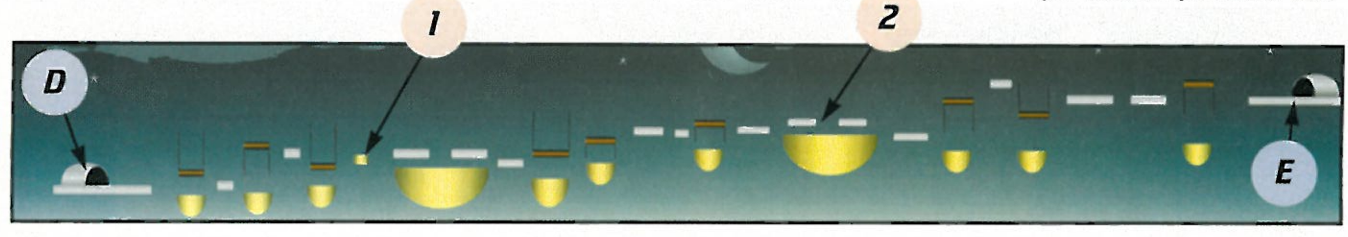
1. Después de haber alcanzado las pequeñas plataformas, debéis esperar a que la plataforma elevadora esté al alcance. Cuando los esqueletos con cráneo tiren hacia vosotros, saltad simplemente con el doble salto de Goemon hacia arriba.

2. Esperad en la plataforma de la izquierda en la que serán tirados los cráneos. En cuanto veáis pequeñas olas en la olla de ácido, esperad un momento y podéis saltar sobre los ácidos.

3. Anestesiad las manos una vez con el bastón-cadena, saltad entonces en el aire y tirad una vez más cuando las trampas avancen. Tenéis entonces sólo tres segundos para brincar antes de que se despierten.

4. Utilizad de nuevo el bastón-cadena para matar a las medusas.

5. En cuanto hayáis cogido con las dos manos la plataforma que está detrás de las trampas, lloverán enemigos por lo que tendréis que mover vuestro bastón inmediatamente hacia arriba después de la carga.







RESPONDE A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

¿Cuántos personajes puedes utilizar en Donkey Kong 64?
- 3
- 4
- 5

¿Qué grupo de programadores han desarrollado Donkey Kong 64?
- Rare
- Mulder y Scully
- Los Simpson

RELLENA EL CUPÓN CON TUS DATOS PERSONALES

Nombre y Apellidos: ....
Direccion: ....
Codigo Postal: .... Provincia: ....
Teléfono: ....

CONCURSO

SORTEO DONKEY KONG 64

Sorteamos 5 Donkey Kong 64 entre todos aquellos lectores que nos envíen el cupón adjunto con las respuestas correctas (no se admiten fotocopias del cupón). ¡No perdáis la oportunidad de conseguir el título más esperado para la videoconsola Nintendo 64! Esperamos impacientes vuestros cupones. Los 5 juegos de Donkey Kong 64 nos queman en las manos ¡escribid pronto!

N-Zone: Concurso Donkey Kong 64
C/ Alfonso Gómez, 42 Nave 1-1-2
28037 Madrid

El Castillo Flotante: Castillo de Ensueños (continuación)

1. Utilizad al principio la plataforma propulsora para seguir subiendo hacia las vidas extras. Luego dejaos caer con cuidado.

4. Detrás de las manos se encuentra una plataforma con una corneja y dos cactus encima. Acabad con ella con vuestro bastón dorado o tirad sobre ellas desde la última de las bases con monedas de fuego.

5. Saltad de plataforma en plataforma hacia abajo y disparad con un par de monedas a las cornejas que os están esperando.



2. No saltéis a la plataforma hasta que no se hayan abierto las bases.



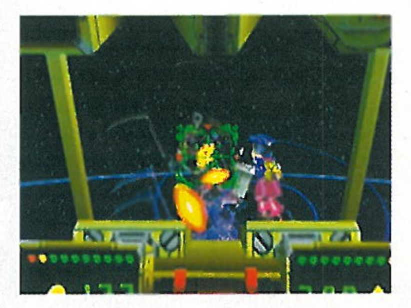
3. No se puede pasar a las cuatro bases mientras el timing no sea correcto. Cada vez que perdéis una vida cambia el timing de manera que se adecúe, como máximo, a la vida siguiente. Para llegar a todas ellas, las bases tienen que abrirse y cerrarse consecutivamente una tras otra.

6. Esta vez, el enorme monstruo es más fácil de derrotar porque en vez de con agua agua hay que hacerlo con lava mortal. Esperad hasta que el monstruo llegue el camino que está frente a vosotros. Cuando se mueva por fin hacia la izquierda, corred rápidos hacia delante hasta que el monstruo se ponga otra vez frente a vosotros. Repetidlo todo unas veces y no tratad de alcanzar las bases porque sólo os hará perder tiempo. Quizá encontreis esto difícil al principio, pero os aseguramos que con un poco de práctica lo haréis fácilmente.



Enemigo: El Maldito Dios de la Muerte

Esta vez tenéis primero que enfrentaros con el robot antes de luchar contra el verdadero enemigo. El robot es extremadamente fuerte y tiene 6.666 puntos que golpear, más del doble de los demás robots con los que os habéis enfrentado hasta ahora. Además dispone de los ataques más dañinos de entre todos los de los robots. Disponéis de un determinado tiempo para atacarlo, tenéis que entregar rápidamente el relevo y necesitáis ante todo tener algo de suerte. Al empezar, os dará con uno de sus puños, lo que deberéis rechazar a toda costa para no perder demasiada energía tontamente. En cuanto él comience a dispararos o quiera hacer un ataque desde cerca, tenéis que contenerlo con vuestros golpes múltiples, causándole así serios perjuicios. Cambiad a vuestro compañero después de cada uno de los ataques en los que tengáis éxito; si no os atrapará el enemigo. Tratará de echar al suelo a vuestro segundo robot para lanzarlo luego contra vosotros. La única posibilidad de evitarlo es la de empujar vosotros mismos a vuestro compañero a un lado. No os preocupéis porque no le haréis ningún daño. Sus otros dos ataques son su especialidad. El primero le permite volar hacia vosotros moviendo su guadaña mientras la pantalla se pone de color lila. Defendeos con el Superláser o cambiad el relevo para hacer frente a este ataque. En otros ataques especiales, el robot llama en su ayuda a otros colegas de niveles anteriores. En este caso, responded simplemente con ataques múltiples y mandad a sus refuerzos de nuevo al infierno.



Enemigo: El Diablo

1. Encarnación

La primera encarnación es increíblemente fácil de vencer. Vuela alrededor y tira bombas contra vosotros. Utilizad simplemente el doble salto de Goemon para eludir el ataque. Ocasionalmente intentará dispararos con bolas de energía pero podéis impedirlo mientras le dais con el bastón antes de que pueda hacer fuego contra vosotros. Atacadla sobre todo con el bastón en cuanto está a la misma altura y se habrá ido en seguida.



2. Encarnación

La segunda encarnación es un enorme demonio con dos armas de ataque principales: los ojos láser y el aliento vaporoso. Alejaos de ambos mientras tengáis sitio para hacerlo. Entre estos ataques, intentará acercarse a vosotros peligrosamente. Dadle entonces en las narices para que no os cojan. Después de unos cuantos enfrentamientos, caerá al suelo sin conocimiento. Entonces tenéis que pisarle el morro. Repetid la táctica tres o cuatro veces y habréis acabado con él.

Enhorabuena, habéis acabado *Mystical Ninja 2* ¿a que no era tan difícil?

CATÁLOGO DE LIBROS DE PRENSA TÉCNICA

Cómo pasar 10 minutos divertidos en el Chat



La comunicación en tiempo real hablada y escrita, la videoconferencia y el IRC dejarán de tener secretos para ti con esta obra dedicada a hacer más divertido Internet cuando chateamos.

2.995 ptas. Incluye CD-ROM.

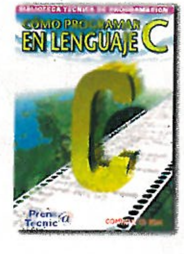
Fireworks 2



Aprende a crear gráficos optimizados y con destino al diseño de páginas web dinámicas. Incluye un CD-Rom donde podrá encontrar una demo operativa de los programas más importantes de Macromedia en cuanto al diseño gráfico.

2.995 ptas. Incluye CD-ROM.

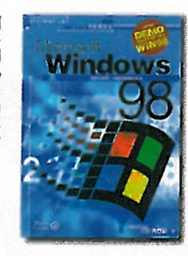
Cómo Programar en Lenguaje C



El lenguaje C es el modelo de programación por excelencia, el más utilizado para todo tipo de aplicaciones. Este libro le introducirá en la programación C de una manera clara y sencilla.

2.995 ptas. Incluye CD-ROM.

Cómo trabajar con Windows 98



Descubra todas los avances del nuevo sistema operativo de Microsoft y domine en poco tiempo todas las formas de trabajar con él. Incluye un CD-Rom con una demo completamente operativa del programa.

2.995 ptas. Incluye CD-ROM.

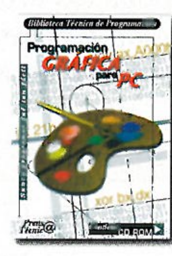
Cómo Programar en Delphi.



Delphi se puede considerar como uno de los entornos de programación visual más poderosos y a la vez más fáciles de utilizar y aprender. Esta obra está orientada a nivel principiante e intermedio.

2.995 ptas. Incluye CD-ROM.

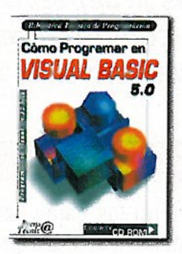
Programación Gráfica para PC



Es una obra dedicada a todos aquellos que quieran adentrarse en el apasionante mundo de la programación visual. Se puede aprender, de una forma rápida y sencilla, a explotar todas las capacidades gráficas de su ordenador.

2.995 ptas. Incluye CD-ROM.

Cómo Programar en Visual Basic



Con Visual Basic 5.0 creará aplicaciones Windows rápidamente, trabajando con una de las herramientas de desarrollo más potentes del mercado. Con este libro conocerá sus propiedades y conceptos básicos de programación.

2.995 ptas. Incluye CD-ROM.

HTML y diseño de páginas web



Si lo que te interesa es poder crear tu propia página web, no te pierdas esta obra que te ayudará a avanzar en tus conocimientos con la ayuda de ejemplos y ejercicios prácticos.

2.995 ptas. Incluye CD-ROM.

Cómo trabajar con Corel Draw 8



Herramienta de trabajo que puede ser utilizada tanto a nivel profesional como particular. Manual práctico con el que acceder a las múltiples posibilidades de Corel-Draw.

2.995 ptas. Incluye CD-ROM.

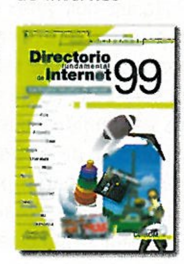
Cómo trabajar con Linux



Explica cómo comenzar a usar Linux y será de utilidad para sacar más partido a su instalación. El sistema ofrece multitarea, potente entorno gráfico, alto rendimiento y conectividad.

2.995 ptas. Incluye CD-ROM.

Directorio Fundamental de Internet



Directorio Fundamental de Internet es una completa guía, en la que podrá encontrar las direcciones más útiles al llevar a cabo la compleja tarea de navegar buscando un tema concreto.

2.995 ptas. Incluye CD-ROM.

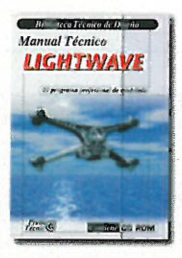
Manual Técnico AutoCAD 14



Descubre la última versión de AutoCAD 14, un programa de dibujo de propósito general, mayoritamente difundido en el ámbito del diseño asistido por ordenador.

2.995 ptas. Incluye CD-ROM.

Manual Técnico Lightwave



Introduce al lector en el mundo del modelado con Lightwave de una forma sencilla y práctica: creación de efectos atmosféricos, animaciones, etc. Incluye ejemplos prácticos.

2.995 ptas. Incluye CD-ROM.

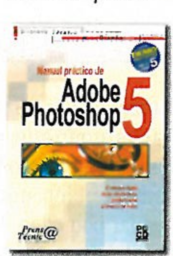
Música y FX para videojuegos



Medios Técnicos necesarios para la elaboración de la banda sonora de un videojuego, así como los efectos de sonido. Todo ello acompañado de una serie de ejercicios prácticos que el lector podrá ir realizando a medida que avanza el libro.

2.995 ptas. Incluye CD-ROM.

Manual Práctico Photoshop 5.0



De una manera sencilla y didáctica este libro repasa todas las opciones ofrecidas por la última versión del más famoso programa del mundo del diseño y retoque fotográfico, Photoshop 5.

2.995 ptas. Incluye CD-ROM.

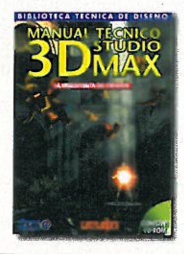
Programación avanzada en DIV



Conozca los últimos avances en programación bajo DIV Games Studio, con ejemplos, trucos, modos de trabajo y una galería de direcciones web y canales de IRC sobre el mundo DIV.

2.995 ptas. Incluye CD-ROM.

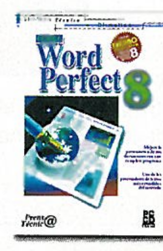
Manual Técnico 3D Studio Max



La obra definitiva tanto para el usuario novel como para los ya iniciados, que lograrán dominar esta herramienta en poco tiempo. Incluye CD-Rom repleto de utilidades, modelos y texturas para trabajar con 3D Max.

2.995 ptas. Incluye CD-ROM.

Manual Práctico de Corel WordPerfect 8



El dominio de uno de los programas de tratamiento de texto está a tu alcance con este libro que repasa todas las funciones. Nunca resultó tan sencillo sacarle el máximo partido a WordPerfect.

2.995 ptas. Incluye CD-ROM.

Cómo trabajar con Director 6



Páginas web y creación multimedia con este libro, que recorre uno a uno los aspectos fundamentales de Director 6, un programa que permite trabajar con sonidos, animaciones, texto, video digital, etc.

2.995 ptas. Incluye CD-ROM.



Puede adquirir estos productos llamando al número de teléfono 91 304 06 22 o en los distribuidores oficiales indicados abajo.

DISTRIBUIDORES

CASTILLA Y LEÓN:
ANDRES GARCÍA LIBROS, S.L. C/ Pintores, 5. Villares de la Reina, 37184. Salamanca.
Telf: 923 23 02 06, fax: 923 25 31 17.

VALENCIA-CASTELLÓN:
DIFUSIO GENERAL DE LLIBRERIA, S.L. Avd. Ausias March, 34 Bajo. Tavernes Blanques. 46016 Valencia.
Telf: 961 85 18 28, fax: 961 85 88 91.

CATALUNYA Y BALEARES:
DISTRIBUCIONES PRÓLOGO, S.A. C/ Mascaro, 35. 08032 Barcelona.
Telf: 934 56 20 00, fax: 934 56 95 06.

MADRID Y CASTILLA LA MANCHA:
DISTRIFORMA, S.A. C/ Oficio nº 16 28906, Getafe, Madrid.
Telf: 915 01 47 49, fax: 915 01 48 99.

ALICANTE-MURCIA-ALBACETE
GAIA LIBROS, S.L. C/ Sagitario, 7-9. 03006, Alicante
Telf: 965 11 05 16, fax: 965 11 41 26.

GALICIA
GRIAL LIBROS, S.L. Pol. Ind. Tambre, Via Diesel, 4. 15890 Santiago de Compostela.
Telf: 981 58 97 54, fax: 981 57 59 04.

ARAGÓN-LA RIOJA-SORIA
ÍCARO DISTRIBUIDORA, S.L. Pol. El Plano, C/ A,39, Mª de Huerva. 50430 Zaragoza.
Telf: 976 12 63 33, fax: 976 12 64 95.

ANDALUCÍA ORIENTAL
NADALES LIBROS, S.A. Camino Bajo S/N, Armilla. 18100 Granada.
Telf: 958 55 08 03, fax: 958 57 15 56.

PAIS VASCO-NAVARRA
TOMÁS ELLACURIA, S.A. Pol. Legizamon, C/ Nervion, 1 bajo. 48450 Etxebarri, Vizcaya.
Telf: 944 26 12 50, fax: 944 26 12 88.

ASTURIAS-SANTANDER
NORTE PROMOCIONES, S.A. C/ Pérez Ayala, 10. 32208 Gijón.
Telf: 985 14 70 30, fax: 985 38 88 14.

EXTREMADURA
UNIDISA, S.A. Pol. Ind. El Nevero, Complejo La Mar, Nave 10. 06006 Badajoz.
Telf: 924 27 51 92, fax: 924 27 56 01.

ISLAS CANARIAS
TROQUEL DISTRIBUCIONES. Urb. Montaña Blanca, Parcela 31A, Arucas. 35415 Gran Canaria.
Telf: 928 62 17 80, fax: 928 62 17 81.

ANDALUCÍA OCCIDENTAL
DYD/UNIDISA, S.A. Pol. El Pino, Parcela 8E Nave 21-22. 41016 Sevilla.
Telf: 954 51 63 33, fax: 954 25 50 98.

DE VENTA EN LIBRERÍAS

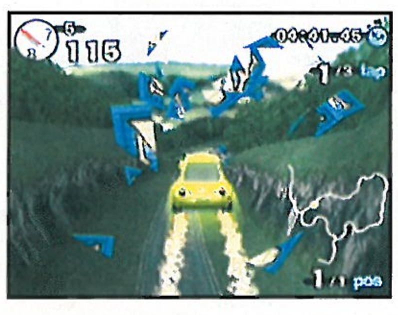
Guía Completa

BEETLE ADVENTURE RACING

Esta ayuda os aclarará todas las pruebas, os mostrará todos los atajos y os descubrirá dónde podéis encontrar extras tales como puntos, turbos, trampas y cajas. Además, con nuestra ayuda conseguiréis los once automóviles, incluidos el escarabajo alienígena o el escarabajo de la policía.

Los atajos

En *Beetle Adventure Racing* hay mucho por descubrir. Cada carrera contiene innumerables secretos difíciles de encontrar pero tras los cuales se esconden por lo general las cajas bonus más importantes. Para jugar libremente por todos los recorridos de la modalidad de lucha de escarabajos, tenéis que ganar los cien puntos que están esparcidos por cada recorrido. Sólo algunos de los atajos escondidos merecen el nombre de "atajos". La mayoría os harán perder posiciones si abandonáis el camino principal y tomáis un atajo. Y os harán poneros detrás del pelotón si os dirigís de nuevo al buen camino. Es muy importante que aprendáis cada uno de los recorridos primero en la modalidad de un sólo jugador y os acordéis de en qué lugares se encuentran los extras. Entonces podéis adentraros rápidamente en los atajos ocultos y no perderéis ni un minuto con el largo proceso de conducir y buscar. No olvidéis que seréis descalificados en cuanto llevéis más de un minuto de retraso respecto de los primeros. Tomad los atajos solamente si queréis conseguir puntos bonus y manteneos en el camino principal si queréis ganar.

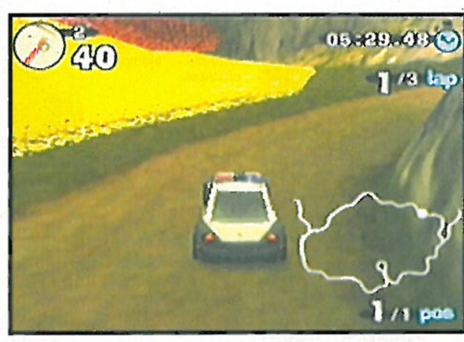






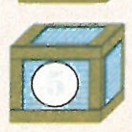
Los coches

Comenzáis el juego con tres coches diferentes entre los cuales no hay realmente ninguno bueno. Sin embargo, una vez que os hayáis acostumbrado a la velocidad y a la forma de conducir, también podéis ganar con ellos. Para jugar con los otros ocho coches, debéis hacer buenas carreras. Por ganar un campeonato se os recompensará con otros tres escarabajos. Cuanto mayor sea la velocidad, los coches que ganéis serán mejores en el manejo y más rápidos. El escarabajo alienígena lo conseguiréis en cuanto ganéis los campeonatos de profesionales. Es rápido, tiene una conducción muy buena y un claxon estupendo. Si ganáis con él el recorrido bonus, podréis nombrar como queráis al escarabajo de la policía.



Explicación





Las cajas bonus
Éstas son las cajas más importantes. Están escondidas por todos los recorridos. Con cien de ellas recibís una nueva carrera en la modalidad lucha de escarabajos.



Las cajas turbo
Estas cajas os dan una aceleración corta pero con mucha fuerza. Gracias a ellas podéis adelantar o poneros en lugares a los que normalmente no se puede llegar.

Las cajas trampa
Hay tres en cada recorrido y os activan diferentes trucos para las modalidades de uno o varios jugadores. Mirad lo que hacen entre las opciones del menú.

Coventry Cove: Dificultad – Fácil

1. Hay tres caminos posibles a través de la ciudad y el primero comienza en una cerrada curva a la izquierda del terreno de entrenamiento. Conseguid los puntos bonus pero no perdáis mucha velocidad al hacerlo por que si no, no conseguiréis subir la rampa.

2. En el centro de la ciudad hay una pequeña calle hacia la derecha. Podéis reconocer la entrada por la cabina roja de teléfono. Conducid a través de las cajas bonus y luego volved a la ciudad para saltar sobre el puente.

3. Si vais a la caza de puntos bonus, meteos por los estrechos túneles del ferrocarril. Aunque resulta bastante largo, una caja turbo que está al final del túnel os ayudará a recuperar el tiempo perdido.

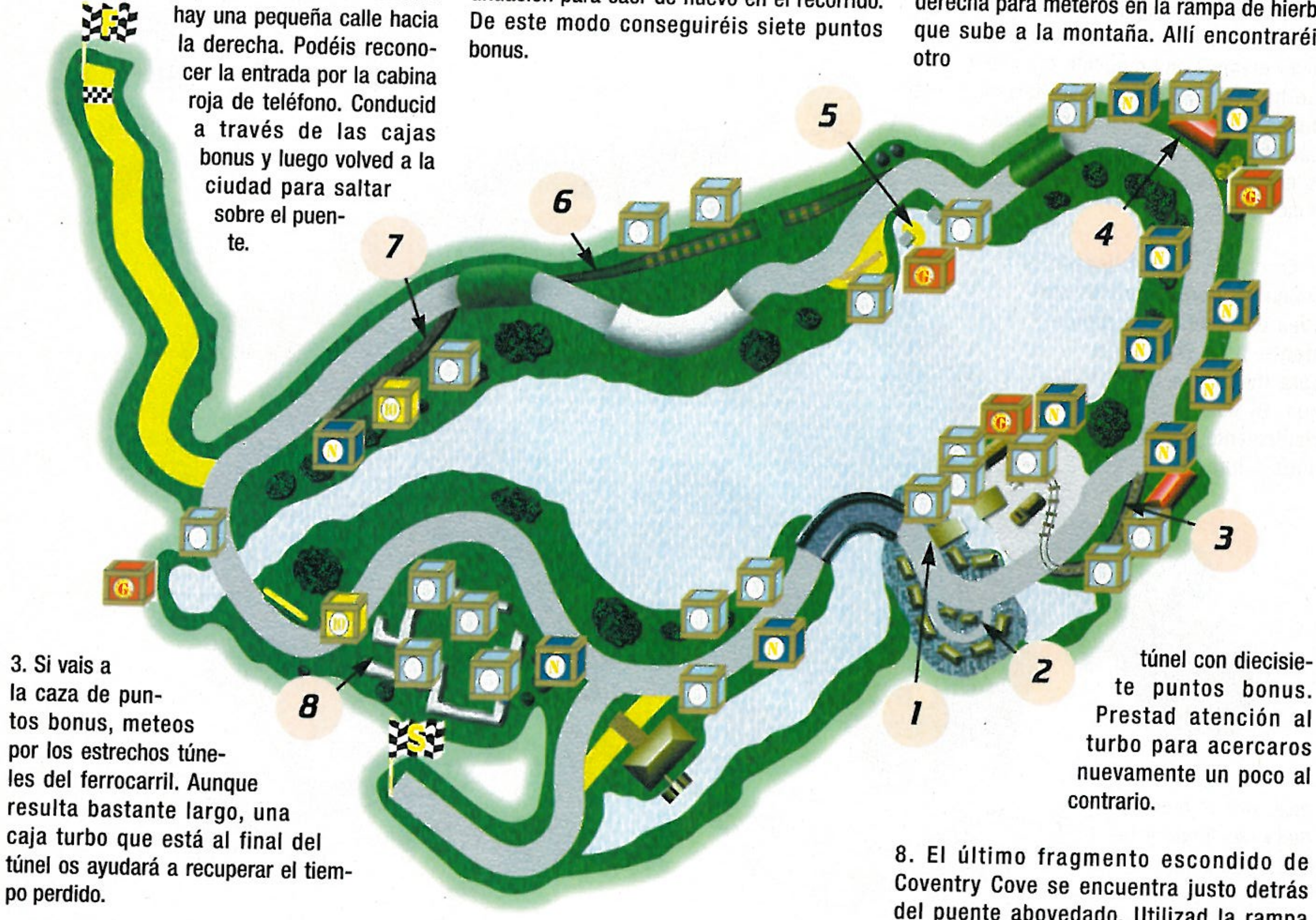
4. Coged los cuatro turbos en la siguiente recta para alcanzar velocidad suficiente. Después de la cuarta caja, girad a la derecha e id hacia el pajar. Conducid por entre las pajas donde hay una caja-trampa y dos puntos bonus. Coged en el pajar los otros cuatro puntos bonus y la turbo caja y volved a mejorar el tiempo.

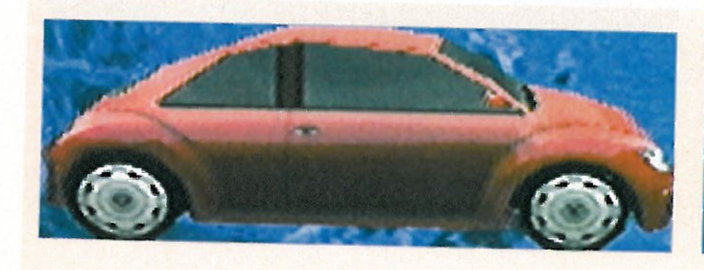
5. Al final del túnel hay dos rótulos de aviso de una curva a la derecha. Ignoradla y tomad en su lugar la placa transversal de hormigón para catapultaros sobre la isla. Saltad a continuación para caer de nuevo en el recorrido. De este modo conseguiréis siete puntos bonus.

6. En la siguiente vuelta permaneced en el recorrido y seguid la calle. Después de la curva veréis una pequeña senda que sube la colina. Conducid con atención alrededor de la roca para tomarla y apretad a fondo el acelerador. Después de que hayáis pasado por las tablas, os encontraréis en un pozo abandonado de nuevo. Poned atención al final del trayecto y pasad el abismo por encima de la pequeña rampa. Aquí os esperan diez puntos bonus.

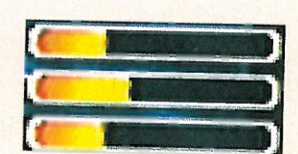
7. Detrás del túnel, girad bruscamente a la derecha para meteros en la rampa de hierba que sube a la montaña. Allí encontraréis otro túnel con diecisiete puntos bonus. Prestad atención al turbo para acercaros nuevamente un poco al contrario.

8. El último fragmento escondido de Coventry Cove se encuentra justo detrás del puente abovedado. Utilizad la rampa para catapultaros a las ruinas del castillo y coged de paso diez puntos. En las mismas ruinas se encuentran otros once puntos, seis de los cuales son muy fáciles de encontrar. Buscad los cinco restantes en la esquina y abandonad el lugar por la ventana.





Velocidad máxima
Aceleración
Conducción





Velocidad máxima
Aceleración
Conducción



Mount Mayhem: Dificultad – Fácil

1. En cuanto veáis en el camino nieve y hielo, salid por la primera bifurcación que apenas se ve. Tomad la rampa de hielo que está en la parte de la derecha para llegar al edificio en la esquina de atrás, donde os esperan cinco puntos bonus.

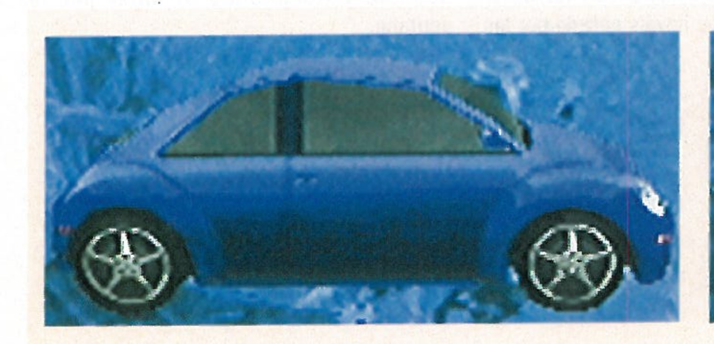
2. En el puente colgante podéis utilizar el camino deteriorado como rampa para poder meteros en un puente escondido que hay bajo vosotros. Necesitáis sin embargo una velocidad determinada para aterrizar con seguridad. Abajo os encontraréis un OVNI caído así como nuevos puntos.

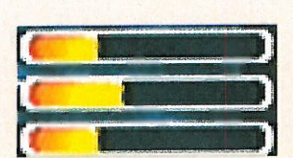
3. En cuanto hayáis llegado al Cañón con los peligrosos bloques de hielo, girad rápidamente a la izquierda para llegar al estanque. Si sois lo suficientemente rápidos, podéis haceros paso por el muro de hielo del fondo y llegar a otro túnel.

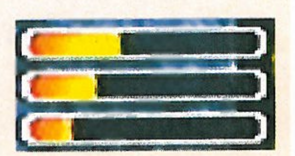
4. Al siguiente pasadizo secreto sólo podéis llegar con un coche rápido, y no con ninguno de los seis primeros que tenéis desde el principio. El salto es algo complicado así que es posible que tengáis que practicar un poco. Girad a la izquierda en cuanto os acerquéis a la entrada de la cueva de la montaña y subid por la colina nevada. Detrás de los dos pinos hay una segunda entrada que debéis coger con velocidad suficiente y con el ángulo correcto. Id por los árboles de la derecha y llegaréis seguros a un estrecho saliente, siempre que hayáis cogido el ángulo adecuado.

5. La bifurcación hacia la derecha os llevará hacia fuera. Allí no encontraréis calle alguna y deberéis dirigiros hacia el gran puente, donde podéis haceros con cuatro puntos antes de regresar a la calle principal.

6. Los últimos cinco puntos los conseguiréis si vais por el trayecto arenoso que sale hacia la derecha. Como recompensa por el tiempo perdido, tenéis también un turbo.







Inferno Isle: Dificultad – Media

1. Si vais de la recta de salida en la playa a la jungla, podéis acortar el camino por el Parque Jurásico cogiendo un pequeño camino de arena. Hacia la mitad del camino podéis saltar por el pantano, destrozar las cabañas y obtener diez puntos bonus.

2. La ciudad tiene algunas calles laterales en las que encontraréis cuatro puntos bonus. Hay otros cinco en una caja cercana de la entrada a la ciudad. Subid por la rampa de la parte izquierda de la calle para conseguir los puntos restantes.

3. En cuanto abandonéis la ciudad, id hacia la izquierda para llegar a una pasarela. Manteneos en el carril cuando saltéis la rampa porque si no, os adelantará el siguiente y caeréis en el agua. Este atajo os dará siete puntos más.

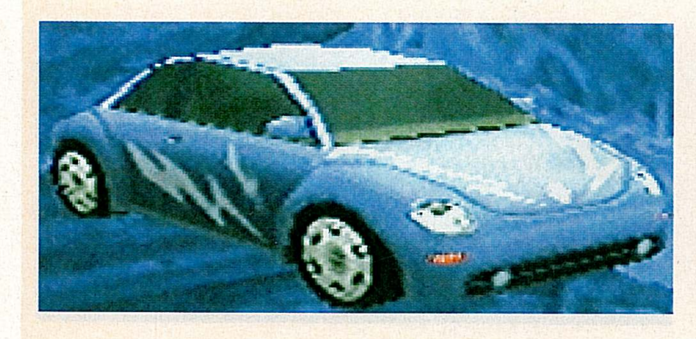
4. En la siguiente vuelta no hagáis caso de la pasarela y quedaos en la calle principal. Cuidado con un camino de tierra a la derecha. Atravesadlo a máxima velocidad para poder catapultaros directamente hasta la boca del volcán. Seguid cuidadosamente el camino sinuoso y subid por la rampa para meteros en el volcán y ganar cinco puntos.

5. Dentro del volcán, tened cuidado para no caer en la lava. Meteos por las primeras dos bifurcaciones a la izquierda y coged los puntos.

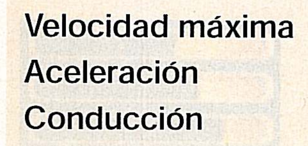
6. Iréis bajo una gran zona de exploración y llegaréis a continuación hasta un puente demolido. Dejaos caer entonces y encontrareis un túnel escondido. Conducid a través de él, esquivad las balas de los cañones y coged los siete puntos.

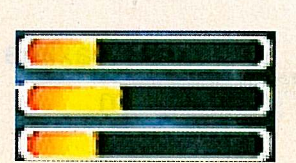
7. Id por el puente para pasar por la parte de la izquierda por un castillo. Utilizad el borde arenoso para saltar hacia dentro y allí atrapad cinco puntos.





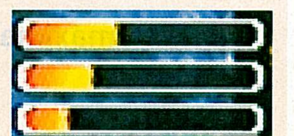
Velocidad máxima
Aceleración
Conducción







Velocidad máxima
Aceleración
Conducción



Sunset Sands: Dificultad – Media

1. En la recta de salida del recorrido hay una caja con diez puntos bonus. Tenéis que aseguraoslos inmediatamente porque ya no volveréis a esta parte una vez la hayáis abandonado. Apretad a tope el acelerador en la rampa de arena de la derecha y catapultaos a través de la caja. Coged el turbo en la otra parte para recuperar otra vez el tiempo o la posición perdidos.

2. Una vez de vuelta en el camino principal, encontrareis el siguiente tramo escondido en la parte izquierda poco antes de las columnas. Es difícil de ver pero si vais por entre las dunas de arena, llegaréis a una larga hondonada.

3. A través de estos fosos de arena, llegaréis a la plataforma central y luego al techo del templo que está enfrente. Podéis entrar por la rampa al interior del templo y, una vez allí, si conducís contra la barrera, activaréis una rampa algo más allá en el camino.

4. Las rampas activadas se encuentran en medio de las columnas. Subid con un turbo hasta llegar a un llano pedregoso donde encontraréis diez puntos bonus.



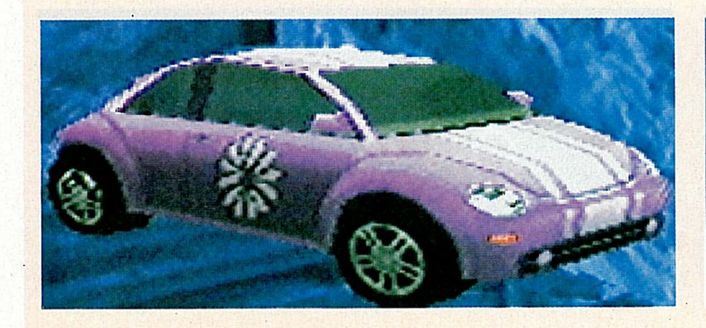
5. El siguiente atajo lo reconoceréis porque tiene una barricada de madera enfrente que os servirá de guía. Llegaréis de nuevo a la entrada de un templo. Tened cuidado con las columnas que se caen y coged los siete puntos al salir.

6. En caso de que no hayáis tomado el último pasaje, ahora podéis marchar bien por algunos tramos escondidos del recorrido por la ciudad y coger siete puntos más.

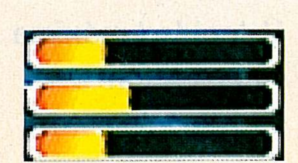
7. Para los siete puntos siguientes, tenéis que tomar la rampa de la izquierda en cuanto hayáis alcanzado el templo dorado. En el desvío, torced a la derecha y os esperan diez puntos. Decidíos por el túnel para separar vuestro camino del del rival.

8. En la última curva del recorrido hay una desviación a la derecha. Tomadla acelerando al máximo para montar por la rampa y coger diez puntos. Si también caéis en el saliente que está enfrente, tendréis cinco puntos más por haberlo hecho.

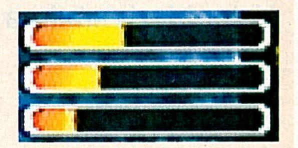
Seguid así qe falta poco.



Velocidad máxima
Aceleración
Conducción



Velocidad máxima
Aceleración
Conducción

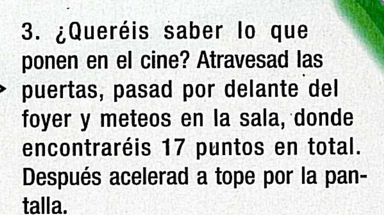




Metro Madness: Dificultad – Difícil

1. Si no queréis tomar el atajo, justo al principio hay todavía un segundo pasaje secreto. En el primer corte, id a la izquierda y pasad por el siguiente a toda velocidad. Saltad sobre el puente y haceos con los siete puntos bonus.

2. El primer edificio en el que podéis entrar es la estación de tren. Atravesad los cristales y subid las escaleras. Cogeos los dos puntos de la plataforma y seguid el camino hasta el final para conseguir otros cinco puntos.



3. ¿Queréis saber lo que ponen en el cine? Atravesad las puertas, pasad por delante del foyer y meteos en la sala, donde encontraréis 17 puntos en total. Después acelerad a tope por la pantalla.

4. Subid los niveles de la parte izquierda y saltad al tejado del hotel. Desde aquí podéis llegar con un poco de cuidado hasta el tejado verde, donde hay una caja-trampa.

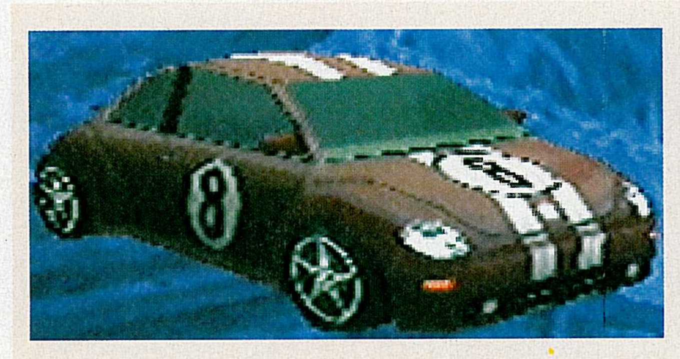
5. Detrás del casino se encuentra una fuente de color lila. Dirigios a ella a toda velocidad y catapultaos hacia arriba por la ventana más alta del hotel. En el pasillo del hotel os esperan siete puntos.

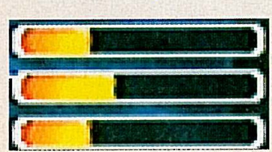
6. Como alternativa, también podéis ir alrededor de la fuente y meteos por las puertas del cine. Detrás de las máquinas expendedoras encontraréis cinco puntos.

7. Después de haber dejado el casino caeréis en una tubería de agua. Pasad las columnas con precaución y seguid hacia las barreras por la grieta que hay un poco más arriba. Así llegáis a otro fragmento escondido.

8. Pisad el acelerador, saltad a los grandes almacenes que están ardiendo y coged cinco puntos más.

9. El último tramo escondido del recorrido es el aparcamiento subterráneo. Tened cuidado con una ventana que está a la izquierda, pasad a través y subid los pisos. Coged los dos puntos y catapultaos a toda velocidad en los grandes almacenes de enfrente.





Velocidad máxima
Aceleración
Conducción



Velocidad máxima
Aceleración
Conducción

Wicked Woods: Dificultad – Difícil

1. DAl primer tramo secreto sólo podéis llegar por la recta de salida. Id por la calle y dad la vuelta con el coche. Llegaréis a un tramo que os lleva sobre un largo puente y luego a una región de una claridad radiante alumbrada por enormes fuegos.

2. A continuación, id por la torre y podéis coger puntos ordenadamente.

4. En el túnel empujaos con un salto hasta una caja con diez puntos bonus. Meteos por la rampa acelerando a tope, allí coged el turbo y catapultaos a través de la ventanita de la catedral. Así os aseguraréis diez puntos bonus.

6. Pasad por las puertas y seguid todo recto, subid los escalones y coged los diez puntos.

7. Si queréis coger la ruta que pasa por la tumba, tenéis que torcer en el túnel hacia la derecha donde llegaréis a ver dos cajas con cinco puntos cada una.



3. Si no hubieseis cogido este primer pasaje escondido, podéis coger la rampa en la izquierda para saltar por el árbol y obtener diez puntos.

5. Después de la ciudad encontráis a la izquierda una calle escondida por la que llegaréis acelarando al máximo hasta *Geistervilla*.

8. Seguid hacia la derecha en cuanto os hayáis ido de la tumba y tomad así un camino que está más alto de lo normal y en el que os encontraréis con dragones, además de con diez puntos bonus.

El coche Bonus

El escarabajo de la policía es, con su gran velocidad y su aceleración así como con su óptimo manejo, lo último en escarabajos. No sólo deja atrás a todos sus coches rivales sino que también cuenta con una auténtica sirena, en lugar de la bocina. Utilizadlo, apretad el acelerador y dejad a todos los demás detrás de vosotros. Con este escarabajo conduciréis siempre como unos campeones.



Velocidad máxima
Aceleración
Conducción



Los trucos más buscados

TRUCOS & CÓDIGOS

Esta sección servirá para que al fin acabéis ese juego que os está comiendo la moral. No hay que desesperarse, cada mes publicaremos nuevos trucos para los títulos que sabemos que son más complicados. Pensabais que eso de quedarse atascado era sólo para vosotros ¿Que creéis? Nosotros también nos quedamos atrancados en algún momento u otro. Lo importante es no rendirse y ¿porqué no? hacer uso de algún truquillo que otro.

TRUCOS & CÓDIGOS

Si vosotros queréis aportar vuestros propios trucos a nuestra revista, no tenéis más que mandarlos por correo o por e-mail a la dirección de nuestra redacción.

Sección Trucos& Códigos
PRENSA TÉCNICA • Redacción N-ZONE
C/ Alfonso Gomez 42, Nave 1.1.2. 28037 Madrid
o a la dirección de e-mail: **play@prensatecnica.com**

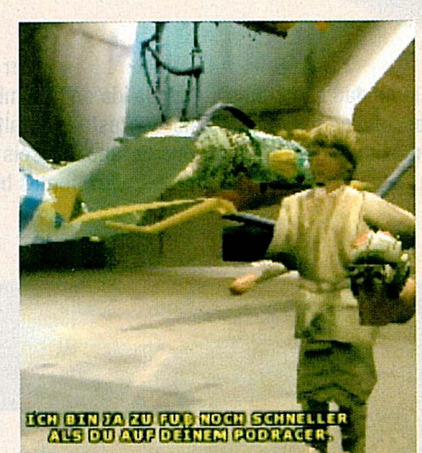
Starwars Episodio 1: Racer (D)

Para este excelente título tenemos un par de consejos de lo más divertido.

Ofender a los enemigos:
¿Queréis encolerizar a vuestros contrincantes antes de la carrera? No hay nada más fácil. Mantened pulsada la tecla Z de la modalidad torneo en el menú principal y comenzad entonces la carrera con el botón A y os esperará un pequeño duelo contra un piloto rival.

Pod-Racer de Sebulba:
Para poder llevar el Pod-Racer de Sebulba, debéis simplemente (¿sólo?) ganar la última carrera.

Turbo-Start:
Al principio del juego, el presentador dice "3...2...1". Antes de que diga "1", debéis poner el stick analógico hacia arriba y pulsar la tecla A. Si esto se hace en el momento adecuado, vuestro piloto gritará.





NBA Jam 99



Para conseguir un gran juego, pulsad simplemente durante la partida la siguiente combinación: L,L,C-IZQUIERDA, L,L,C-ARRIBA, L,L,C-DERECHA,L,L,C-ABAJO,Z.

Astro Lanes de Milo (D)

Bola- empuje:
Pulsad R,R,L,L,R y L cuando sea vuestro turno. Con ello, vuestra bola recibirá un empujón inmenso.

Bola-clon:
Pulsad L,L,L,R,R,y R, cuando sea vuestro turno. Vuestra bola se transformará en tres a través de una *bola-clon*.

Mega-bola:
Pulsad L,L,R,R,L,y R para que vuestra bola adquiera dimensiones gigantescas.

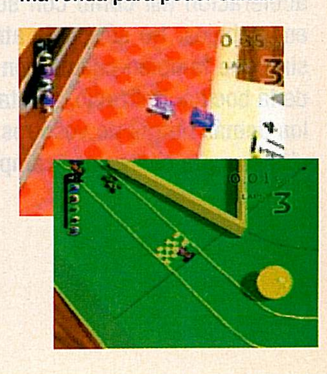
Bola-enano:
Pulsad R,R,R,L,L,y L cuando sea vuestro turno. Un enano blanco duplicará el peso y la fuerza de vuestra bola.

Micro Machines 64 Turbo (D)

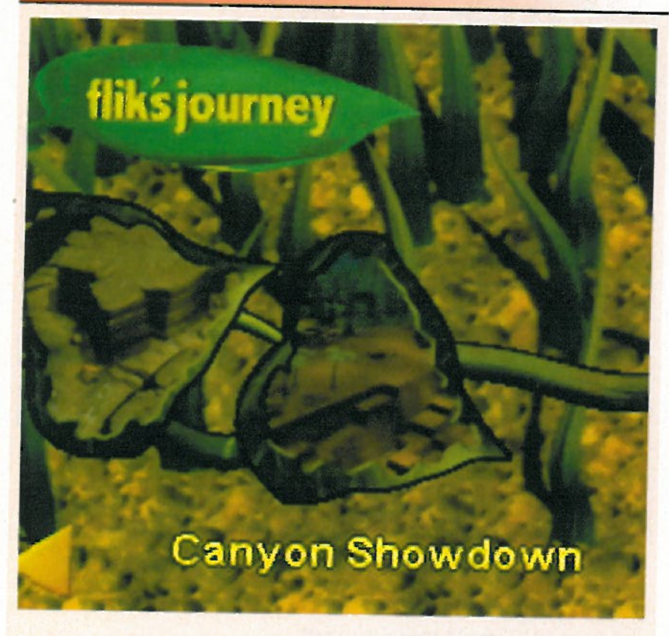
Auto-transformación:
Parad el juego con el modo Challenge e introducid entonces la siguiente combinación:abajo,abajo, arriba, arriba, derecha, derecha, izquierda, izquierda. Vuestros automóviles se transforman en objetos con los que participaréis en las carreras.

Turbo-Empuje:
Antes de que comience cada una de las partes de la presentación, pulsad la tecla de aceleración. Mantenedla en la última señal para conseguir un comienzo relámpago.

Turbo-Salto:
Para poder disfrutar de estas pequeñas *ventajas*, deberéis pulsar la tecla R antes de atravesar la línea de meta en la última ronda para poder saltar.



A Bug´s Life (US)



Quien ya se haya regalado con la versión estadounidense de *A bug´s Life* y haya sufrido los problemas con los variados insectos, no tiene por qué desesperar. No podemos daros ningún spray anti insectos pero sí al menos las pistas para superar los niveles. Llegad hasta la colina de hormigas, mantened pulsada la tecla Z y e botón C y pulsad entonces la tecla R. Una flecha indica entonces hacia la derecha y podéis superar todos los niveles.

WCW Nitro (US)

Meted en la pantalla de opciones o de selección de modo la siguiente combinación de teclas:



Conectar el ring 17:
C-Izquierda,L,C-DERECHA,R,Z

Conectar a todos los luchadores:
4 veces C-DERECHA, 4veces C-IZQUIERDA, 4 veces R, 4 veces L

Para cabezas grandes:
7 veces L,R,Z

Para cabezas, manos, etc, grandes:
7 veces R,C-derecha y Z

Mission: Impossible (D)

Aquí un truco para que Ethan Hunt se pueda mover en la misión secreta en modo Dios:
Simplemente hay que meter la siguiente combinación en la pantalla de elección de nivel (ver imagen) y luego comenzar la misión elegida.
C-DERECHA,Z,C-ABAJO,R.



Wipeout 64



Con esta información vais a poder descubrir nuevos modos para este fantástico juego

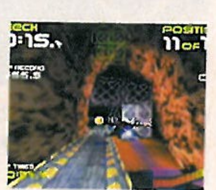
CYCLONE: Debes concluir el modo Weapons con Bronce.

PIRANHA II: Termina el modo Time con Bronce.

VELOCITAR: Debes finalizar el modo Race con Bronce.

SUPER-COMBO CHALLENGE: Aparecerá cuando termines los tres de arriba.





Quake



Introduce el siguiente password, aunque te diga que es incorrecto:

QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ.
Ahora vete al menú de opciones y aparecerá la opción DEBUG. De nada.



Robotron 64

50 vidas
En el menú SETUP pulsa: ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, C-IZQ, C-DER, C-IZQ, C-DER.

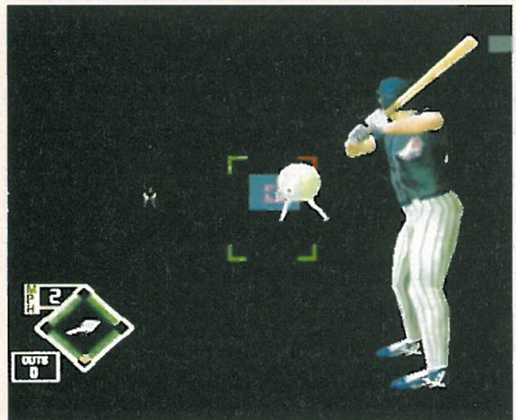


Modo Game Boy
En el menú SETUP pulsa: ARRIBA, ABAJO, DERECHA, C-IZQ, ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, C-DER, ARRIBA, ABAJO.



Selecciona nivel
En el menú SETUP pulsa: ABAJO, ARRIBA, C-IZQ, ABAJO, C-IZQ, C-DER, ABAJO, C-DER.

All-Star Baseball 2000 (D)



Nuestro experto en baseball, Jens, ha revisado las siguientes pistas para vosotros:

Pelota grande:
Introduce BCHBLKTPTYen el menú CHEAT.

Oscuridad enorme:
Para que todo esté oscuro, deberéis introducir en el menú CHEAT WTOTL.

Visibilidad escasa:
Si metéis en el menú Cheat, MYEYES, obtendréis una extraña visión.

Ir más deprisa:
Para aumentar la velocidad, mantener pulsada la tecla Z mientras os movéis.

Trucos & Claves Clásico



Super Mario 64 (D)

Aquí un par de ayudas que os servirán en las aventuras del fontanero:
Mario puede subir empinadas cuestas si le ponéis fuego en el trasero. De esta forma podéis hasta subir las pirámides.

Para recargar vuestra energía, tenéis simplemente que sentaros en la superficie de un río, estanque o lago.

Para poder llegar seguros también a grandes alturas, tenéis que pulsad la tecla Z poco antes de levantaros.

Con la tortuga en el nivel de lava no hay en realidad gran problema siempre que evitéis el contacto con el muro.

Las pendientes que no podáis seguir subiendo, las superaréis si dais un salto en el aire, dais luego un paso y lleváis el stick hacia abajo.



Blast Corps (D)

Turbo-Empuje:
Si nada más comenzar uno de los niveles bonus, vais directamente hacia la luz verde, podéis conseguir un comienzo rápido, al igual que en *Mario Kart 64*.

Edificios que explotan:
Arrancad cerca de un edificio para que vuestro conductor no pueda bajar. Pulsad la tecla Z para que lo intente no obstante. Gritará y cuando pulséis de nuevo la tecla Z, el edificio explotará de manera milagrosa. Esta maniobra funciona especialmente bien con el camión de la basura.

A lo que juega...

Harald Ebert



Harald Ebert (30) es coordinador del servicio especial de Nintendo en Europa

1. ¿A qué juega Ud?
Por el momento, estoy ocupado en la lucha en el N64 de los rebeldes contra el imperio, en la que alterno el juego de los tres episodios de Star Wars: Shadows of the Empire, Rogue Squadron y Episode 1:Racer.

2. ¿Qué le gusta de estos juegos?
Con estos juegos de acción tan divertidos revivo la película de Lucas.

3. ¿Cuál es su favorito de los tres juegos de Nintendo y por qué?
La serie Zelda. Zelda, A Link to the Past (Super Nintendo), Zelda-Link´s Awakening (GameBoy Color) y por supuesto Zelda- Ocarina of Time (Nintendo 64). De esos complejos juegos me gusta simplemente todo. Uno siempre encuentra algo nuevo en ellos. Creo que es increíble que siempre gane el Sr. Miyamoto, el padre espiritual de Links.

4. ¿Qué es lo que más le gusta del Nintendo 64?
Lo que más me gusta es la posibilidad de moverse libremente en un espacio tridimensional, y poder hacerlo sin tiempos. Antes de la aparición del Nintendo 64, no me hubiera podido imaginar algo así.

5. ¿Qué edición del N64 tiene más interés?
Mi primer deseo de Command&Conquer ya está cumplido. Aparte de eso, espero poder acompañar en el futuro a nuestro Heldin Samus Aran por los inquietantes mundos de Metroid en el Nintendo 64.

6. ¿Con qué juegos comenzó su pasión por los videojuegos?
Comenzó a principios de los años 80 con la primera consola para casa por cuyos juegos uno se podía mover apenas por la pantalla. Algo más tarde me fascinaron los clásicos como, por ejemplo, Donkey Kong, Space Invaders, Galaga/Galaxian y Missile Command.

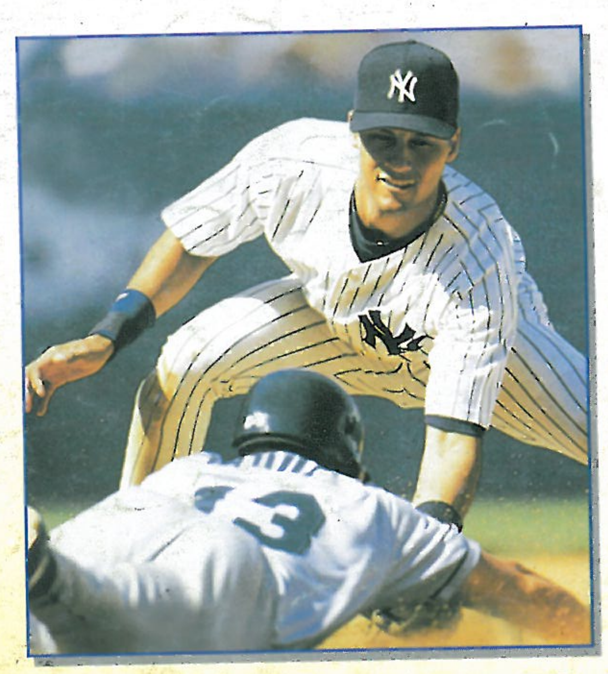
7. ¿Qué género de juegos prefiere Ud.en general y por qué?
Prefiero los juegos de rol y de estrategia porque siempre hay algo que aprender y porque en ellos no sólo se necesita destreza. Me divierte descubrir todas esas oscuras cavernas o conseguir la solución de todos esos acertijos. El ambiente de los juegos de aventuras me parece especialmente fascinante. Con los vídeojuegos, ahora se ofrece la posibilidad de tomar parte desde casa de fantásticas aventuras y ya no con papel y lápiz sino con un gráfico muy bueno.

8. ¿Qúe juego "multijugadores" es su favorito y por qué?
Me resulta difícil decidir porque en Nintendo 64 hay muchos juegos buenos de este tipo y a mí me entusiasman todos los juegos de lucha, en general. Por decir un nombre, Mario Kart 64 es uno de mis favoritos, porque siempre tiene algo nuevo y divertidísimo preparado, sea el jugador principiante o profesional.

9. ¿Qué le diría a nuestros lectores?
Con todas las divertidísimas novedades presentadas durante el 99, tenemos por delante buenísimas horas de juego este año con Nintendo 64 y la GameBoy-color.

N-ZONE

Trucos & Códigos



All-Star Baseball 2000

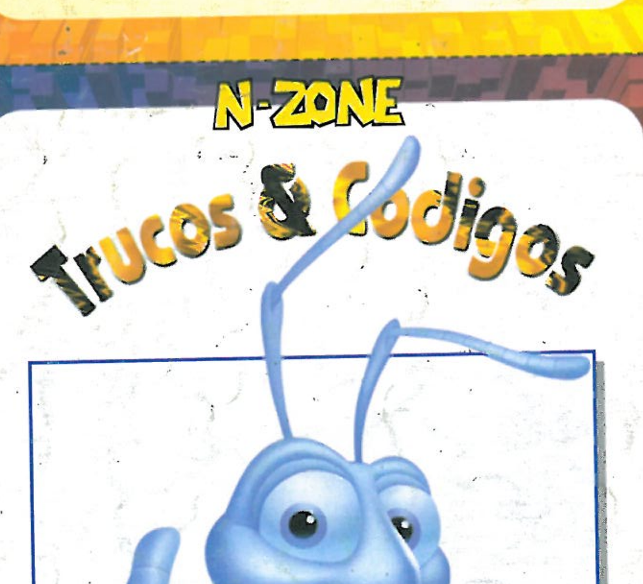
N-ZONE

Trucos & Códigos



Star Wars – Episode 1: Racer

N-ZONE





A Bug's Life

N-ZONE

Trucos & Códigos



Glover



N-ZONE

Star Wars – Episode 1: Racer

¿DE QUÉ VA?
Un fulminante y futurista *Racer* que representa perfectamente las fastinantes secuencias de carreras de la película del mismo nombre y que provoca un ambiente impresionante.

Trucos:
Comienza metiendo un juego nuevo en un registro vacío. Mantened pulsada la tecla Z y utilizad la L para meter las letras. En la parte inferior izquierda de la pantalla, aparecen las letras y las combinaciones elegidas. Cuando se ha metido la palabra entera, tenéis que ir a "end" y comprobar el truco con la tecla L. Meted ahora la abreviatura de vuestro nombre, como de costumbre.

Invencible: RRJABBA

Recorrido jugado: RRTHEBEAST

Emparentar Mars Guo en Jin Reeso: RRJINNRE

Conducción análoga doble: RRDUAL

Ofender al enemigo:
¿Queréis que vuestro enemigo ya esté furioso incluso antes de comenzar la carrera? No hay nada más sencillo. Mantened pulsada la tecla Z en el menú principal del modo Turnier y comenzad entonces a correr con el botón A. Os espera un duelo en el que vuestro piloto acabará con el enemigo.

El Pod-Racer de Sebulba:
Para poder conducir con el Pod-Racer de Sebulba sólo (¿sólo?) tenéis que ganar la última carrera.

Turbo-Start:
Al principio de la carrera, el locutor dice "3...2...1". Antes de que diga "1", id hacia arriba con el joystick y pulsad la tecla A. Si se hace en el momento correcto, vuestro piloto gritará.





N-ZONE

Trucos & Códigos

All-Star Baseball 2000

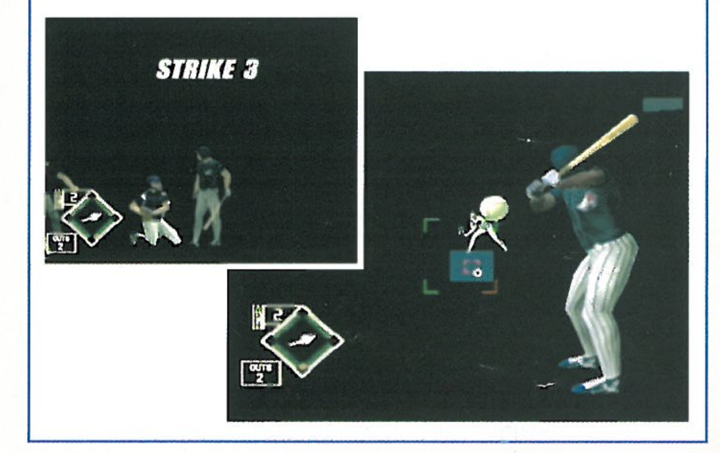
Nuevos trucos

Pelotas grandes:
Meted en el menú-truco **BCHBLKTPTY**.

Oscuridad completa:
Para que todo se quede oscuro, meted en el menú.truco **WTOTL**.

Modo distorsionado:
Si metéis en el menú-truco **MYEYES**, obtendréis una óptica maravillosa.

Correr rápido:
Mantened pulsada la tecla Z al correr.





N-ZONE

Glover

¿DE QUÉ VA
Glover es un divertido juego de astucia en tres dimensiones en el que tenéis que conducir con un guante un balón por numerosos niveles. Tras un tiempo de entrenamiento, os sorprenderán especialmente las situaciones peligrosas.

Trucos:
Parad el juego y meted los siguientes trucos con la tecla C.

Abrir puertas: Arriba,derecha,derecha,abajo, izquierda, abajo, arriba y derecha.

Energía inagotable: Derecha, derecha, abajo, derecha, derecha, derecha, arriba, e izquierda.

Powerball: Arriba, abajo, arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda y arriba.

Baja gravitación: Izquierda, izquierda, arriba, izquierda, derecha, arriba, arriba y arriba.

Vista de pez: Izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda y derecha.

Acelerar: izquierda, izquierda, derecha, arriba, derecha, izquierda arriba y arriba.













N-ZONE

A Bug's Life

¿DE QUÉ VA?
A Bug's Life es un divertido juego de plataformas basado en la película de Disney, Bichos. Muchas posibilidades de acción y contrincantes muy astutos aseguran la diversión.

Truco:
Id hasta el cerro de las hormigas, mantened pulsadas las teclas Z y C y pulsada entonces la tecla R. Una fecha os indicará entonces hacia la derecha y podéis elegir entre todos los niveles.



